DVD 8GB: Super mody novinky pro Half-Life 2, Max Payne 2, GTA: Vice City, HoMaM IV, Civ. 3: Conquest a další

únor 2005

GameStar

www.gamestar.cz

o počítačových hrách

GameStar 70/02 2005

9 771212 333279

150 Kč
197 Sk

EverQuest II

Demon Stone

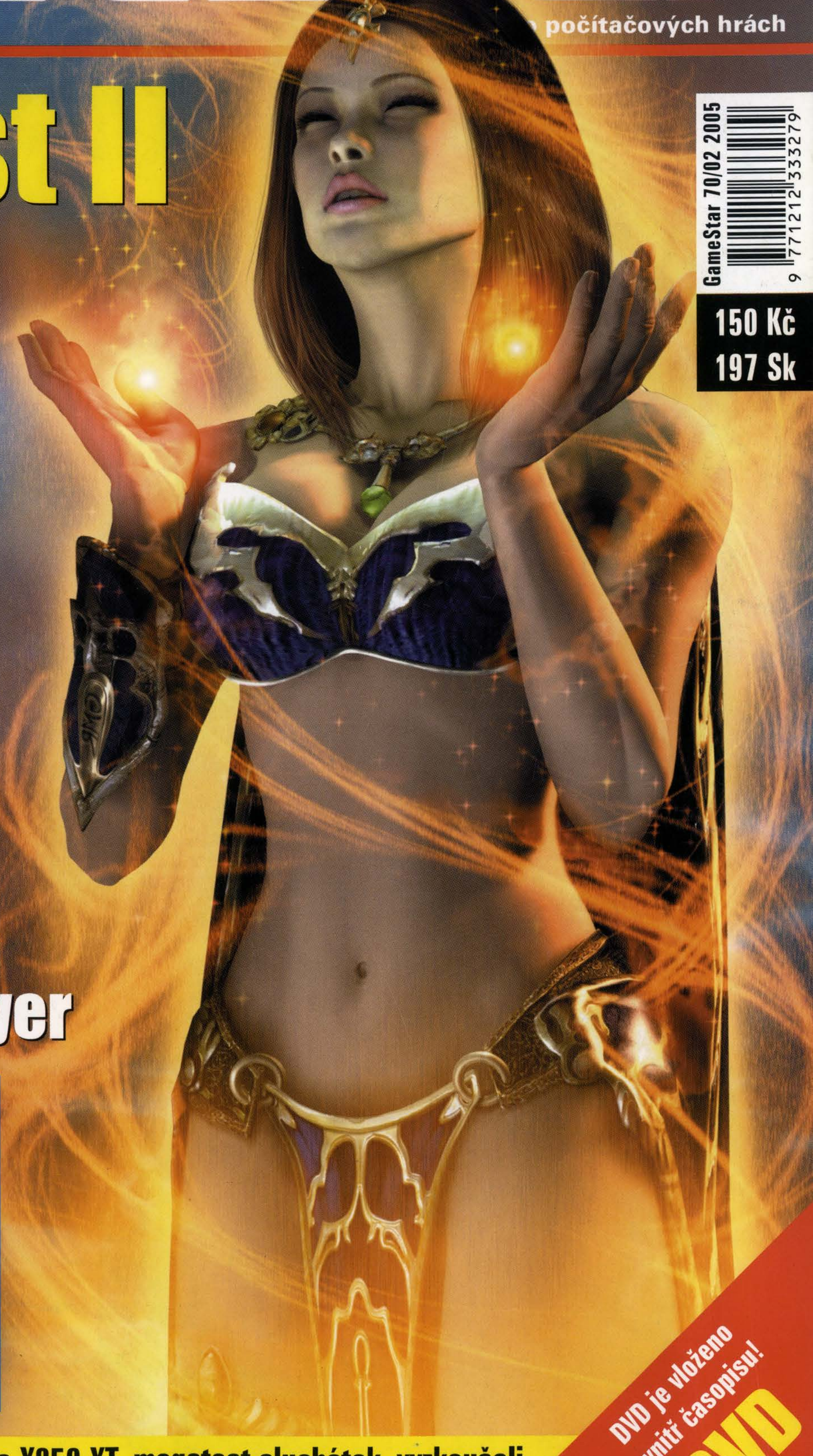
▸▸ fantasy řežba ze světa D&D

Očekávané hity:

▸▸ GTA: San Andreas
▸▸ Age of Empires 3 ▸▸ Quake IV
▸▸ Civilization IV ▸▸ Empire Earth II
▸▸ S.T.A.L.K.E.R. ▸▸ Dungeon Siege II
▸▸ Hitman: Blood Money
▸▸ Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
▸▸ Splinter Cell: Chaos Theory

Stronghold 2

Half-Life 2 multiplayer



▸▸ Na DVD najdete

14 hratelných dem

▸▸ Act of War: Direct Action
▸▸ Cross Racing Championship
▸▸ Ford Racing 3 ▸▸ Half-Life 2
▸▸ Hearts of Iron 2 ▸▸ The Punisher
▸▸ Ice Hockey Club Manager 2005
▸▸ Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
▸▸ MoH: Pacific Assault (MP)
▸▸ The Settlers: Heritage of Kings
▸▸ Ski Resort Extreme
▸▸ Tribes: Vengeance #2
▸▸ UFO: Alien Invasion (tech demo)
▸▸ Will of Steel

11 × video

▸▸ Alexander ▸▸ Armies of Exigo
▸▸ Half-Life 2 ▸▸ MTX Mototrax
▸▸ The Chronicles of Riddick
▸▸ Joint Operations: Escalation
▸▸ Painkiller: Battle out of Hell
▸▸ Pirates! ▸▸ The Fall
▸▸ Trackmania Sunrise
▸▸ Vampire: Bloodlines

Češtiny

▸▸ Half-Life 2 ▸▸ Tux Racer
▸▸ FIFA Football 2005 ▸▸ 18 Wheels of Steel ▸▸ CS: Source ▸▸ NHL 2005

DVD je vloženo uvnitř časopisu! DVD

▸▸ **Hardware:** novinky od ATI: Radeon X800 XL a X850 XT, megatest sluchátek, vyzkoušeli jsme nVidia SLi ▸▸ **Soutěže** o Nokii N-Gage QD, snowboard, hardware a počítačové hry

GameStar 70/2005

EverQuest II ▸▸ Scrapland ▸▸ Demon Stone ▸▸ X-Plane 8 ▸▸ RTL Ski Alpin 2005 ▸▸ Creature Conflict ▸▸ Premier Manager 2004–2005 ▸▸ Blowout ▸▸ Obscure ▸▸ Sentinel: Descendants in Time ▸▸ American Chopper

Science

nejen PRO MUŽE s MOZKEM

KDO SI VYMYSLEL SLAVNOU BETLÉMSKOU HVĚZDU

Ročník 58 • 12/2004

Science

JEN ZA 39 Kč

Co z letadlových lodí dělá MOCNÉ KRÁLOVNY OCEÁNŮ

Kolik jsme na Galapágách POVRAŽDILI OBŘÍCH ŽELV

Proč si tisíce mužů myslí, že MODELY NEJSOU HRAČKY

ČLOVĚK NA CESTĚ DO JÍCNU SOPKY

Jak se dostanete na nejžhavější místa planety a co se děje v hlubinách zuřícího vulkánu

CENA 39 Kč/65 Sk

Science

JEN ZA 39 Kč

10 NEJHORŠÍCH JEDŮ SVĚTA

„Musím umřít pro vědu!"

Jsou POKUSY NA ZVÍŘATECH zvěrstvo?

Proč si nepořídíte GIGANTA NA KOLECH

Co nám chtěli vzkázat STAVITELÉ STONEHENGE

Jaké oběti vyžadoval MEXICKÝ PTÁK OHNIVÁK

CENA 39 Kč/65 Sk

VYMAŽETE Z HLAVY NEPŘÍJEMNÉ VZPOMÍNKY

Ročník 58 • 11/2004

Science

JEN ZA 39 Kč

Které stroje budou létat v příští válce

VLÁDCI NEBES

Jak mohou mluvit PAPOUŠCI JAKO LIDÉ

Kde si můžete koupit NEJDOKONALEJŠÍ AUTA

Proč delfíni nedokážou ZACHRÁNIT MLÁDATA

Kdy nebude z čeho vyrábět elektřinu?

Proč vládnou letadlové lodě oceánům?

Jak vznikla legenda o potopě světa?

Kde žijí opravdoví hobiti?

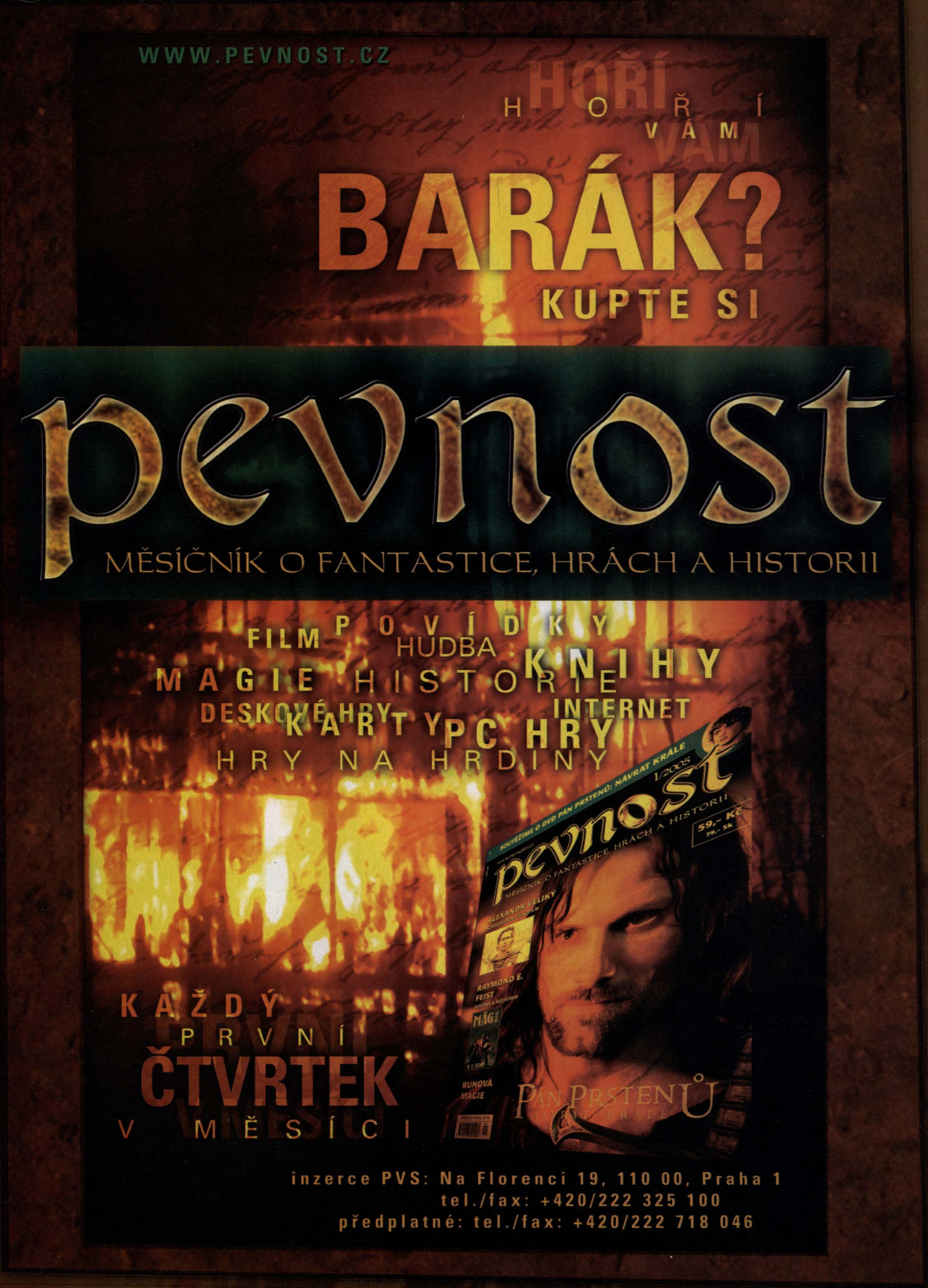
Kudy vede cesta do žhavého nitra Země?

Čím se dá skutečně vyléčit AIDS?

Kdo zachrání poslední galapážskou želvu?

Jak jezdit na kole přes sto třicet?

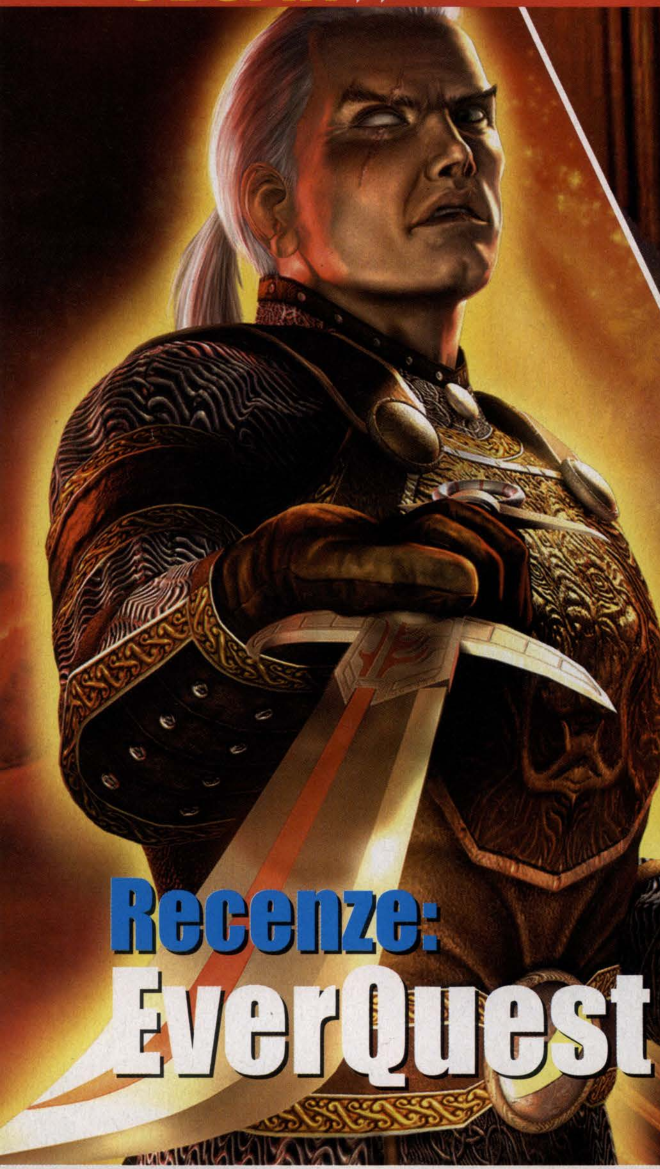
VTM SCIENCE
každý měsíc
100 stran za **39** Kč


WWW.PEVNOST.CZ
HOŘÍ VÁM
BARÁK?
KUPTE SI
pevnost
MĚSÍČNÍK O FANTASTICE, HRÁCH A HISTORII
FILM
POVÍDKY
HUDBA
KNIHY
MAGIE
HISTORIE
DESKOVÉ HRY
INTERNET
KARTY
PC HRY
HRY NA HRDINY
KAŽDÝ PRVNÍ ČTVRTEK V MĚSÍCI
1/2005
SOUTĚŽÍME O DVD PÁN PRSTENŮ: NÁVRAT KRÁLE
59,- Kč
79,- Sk
ALEXANDR VELIKÝ
RAYMOND E. FEIST
MÁG
RUNOVÁ MAGIE
PÁN PRSTENŮ

inzerce PVS: Na Florenci 19, 110 00, Praha 1
tel./fax: +420/222 325 100
předplatné: tel./fax: +420/222 718 046

Preview:
Playboy: The Mansion

Recenze:
EverQuest II



On-line & E-sports:
Half-life 2 multiplayer

8 Stronghold 2

Zapomeňte na stařičký *Stronghold* a těšte se na budování a dobývání hradů v očekávaném pokračování. Vývojáři z Firefly Studios neusnuli na vavřínech a připravili pro nenasytné fanoušky středověkého řádění spoustu vylepšení a zbrusu nové 3D zpracování. Popadněte halapartny a hurá do boje – nepřítel už stepuje za branou!

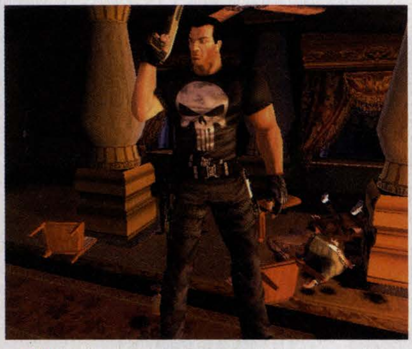
20 Hezký (ne tak docela) nový rok

Také vám připadá, že vychází stále více pokračování osvědčených sérií na úkor úplných novinek a originálních titulů? A rok 2005 nebude jiný. Ovšem nemusí to být vůbec na škodu – neříkejte, že se netěšíte na tituly *Age of Empires 3*, *GTA: San Andreas*, *Quake IV* nebo třeba *Splinter Cell: Chaos Theory*...

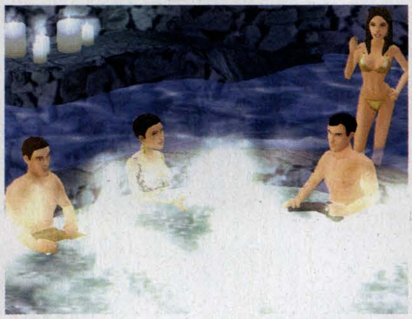
Preview

28 Zaklínač
30 Second Sight

32 The Punisher



34 Earth 2160
36 Playboy: The Mansion



Tipy, triky, návody

DVD, CD1

Atlantis: Evolution
Leissure Suit Larry: Magna Cum Laude

Redakční rubriky

7 Editorial
12 Novinky
19 Insider
38 SMS hlasování
37 Představení redakce
38 Žebříčky GameStaru
77 GameStar Shop
79 Předplatné
94 Výhodné nákupy
96 Hry pro každého
98 Mody a vyhlášení výherců naší modařské soutěže
100 On-line & E-sports
106 Dopisy čtenářů
106 Screenshoty měsíce
107 Soutěž o super snowboard
108 Soutěž o originálky *Scrapland*
109 Soutěž o (nejen) herní příslušenství Logitech
110 Hardware
122 ČKD
123 Software pro každou příležitost
124 TechNews
126 Obsah CD a DVD
130 Vyhlášení výherců soutěží z čísla 68

Recenze

42 EverQuest II
48 Scrapland
52 Forgotten Realms: Demon Stone
54 X-Plane 8
56 RTL Skispringen 2005
58 RTL Ski Alpin 2005
60 Premier Manager 2004-2005
62 Creature Conflict
64 Return to Mysterious Island
66 Obscure
68 Blowout
70 CSI: Miami
73 Fritz 8 Deluxe
72 Ford Racing 3
74 American Chopper
76 Future Tactics: The Uprising
81 Pool Shark 2
82 Sudden Strike: Resource War
83 Tin Soldiers – Alexander the Great
84 Sentinel: Descendants in Time
86 Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus
88 Torrente
89 Sonic Heroes
90 Knight Rider 2
91 Miami Vice
92 Dragon's Lair III
93 Polar Express

FOX COMPUTERS

AMD 64 Athlon FX

AMD 64 Athlon

Thermaltake
X
Thermaltake
X-Ray
AMD Athlon 64 / AGP
Cult-X
AMD Athlon 64 / PCI-Express
Factor-X
AMD Athlon 64FX / PCI-Express
Brand-X
AMD Athlon 64 / AGP

Proč počítače od FOX COMPUTERS ?

Protože jsou jiné, než desítky konkurenčních šedivých krabic bez nápadu. Každý z našich strojů je originál, který opravdu stojí za to. Designově propracované, skvěle vybavené a vysoce funkční. Při tom všem ale udržujeme vysokou kvalitu počítačů FOX, pečlivě vybíráme použité součásti a řadu z nich si dokonce necháváme vyrábět na zakázku.

V našem úsilí nás utvrzují nejen naši stálí zákazníci, ale také testy v odborných médiích. Prakticky všude, kde se počítače od FOX Computers zúčastňují testů si odnášejí některé z ocenění. Jsme na to hrdí, ale víme, proč tomu tak je.

Jsou to totiž počítače, které bychom si koupili i my sami...

Kompletní nabídku PC sestav naleznete na webových stránkách **www.foxpc.cz**.

FOX COMPUTERS s.r.o. - Kuřimská 21a, 621 00 Brno - tel: 541 423 841až 843 - **info@foxpc.cz** - **www.foxpc.cz**

GameStar

číslo 70, únor 2005

VYDÁVÁ
divize Infotainment vydavatelství IDG Czech, a. s.

PUBLISHER
Jana Pelikánová

ŠÉFREDAKTOR
Jiří Sládek

VÝTVARNÝ ŘEDITEL
Tomáš Mayer

REDAKTOŘI A EDITOŘI
Tomáš Mayer, Kateřina Švejdová a Libor Vacata

GRAFIK
Tomáš Langer

AUTOŘI
Viktor Bocan, Ondřej Broukal, Alena Klaudová,
Bob Koutský, Jan Krátký, Jindřich Krátký, Radim Letovský,
Pavel Mondschein, Daniel Podhorský, Stanislav Procházka,
Petr Prošek, Jan Rod, Vladislav Růžička, E. A. Severin,
Tomáš Suchomel a Alžběta Trojanová

PŘEKLADATEL
Daniel Šustr

SPOLUPRACOVNÍCI
Petra „Félie" Albrechtová, Jan Klauda,
Aleš Krátký a Tomáš Přibyl

HARDWARE
Lukáš Erben

JAZYKOVÁ REDAKTORKA
Kateřina Švejdová

REDAKTOR CD/DVD
Libor Vacata

DABING CD/DVD
L. P. Fish

WEBMASTER
Petr Prošek

INZERCE
Hana Vančurová
hana_vancurova@idg.cz
Tel.: 257 088 122, fax: 235 520 812

GAMESTAR ON-LINE
www.gamestar.cz, e-mail: gsdopisy@idg.cz

ADRESA REDAKCE
GameStar, IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451/11,
158 00 Praha 5, tel.: 257 088 114,
fax: 235 520 812

PŘEDPLATNÉ
ČR: IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5,
tel.: 257 088 161, 776 055 440, fax: 235 520 812,
e-mail: predplatne@idg.cz
SR: SR: Magnet-Press Slovakia, a.s.
Šustekova 10, 851 04 Bratislava – Petržalka
korespondence: P. O. Box 169, 830 00 Bratislava 3
tel: (004212) 67 20 19 31–33, fax: (004212) 67 20 19 30
e-mail: predplatne@press.sk

DISTRIBUCE
IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5,
tel.: 257 088 163, fax: 235 520 812,
e-mail: distribuce@idg.cz

REGISTRACE
MK ČR E 8035, ISSN 1212-3331

TISKNE
Svoboda, grafické závody, a. s.

ROZŠIŘUJÍ
Společnosti holdingu PNS, a. s.,
MAGNET-PRESS Slovakia, a. s.

CENA KOMPLETU
GameStar se dvěma CD nebo s DVD: 150 Kč, 197 Sk

NÁKLAD
30 000 výtisků, prodaný náklad je ověřován ABC ČR

Zemětřesení

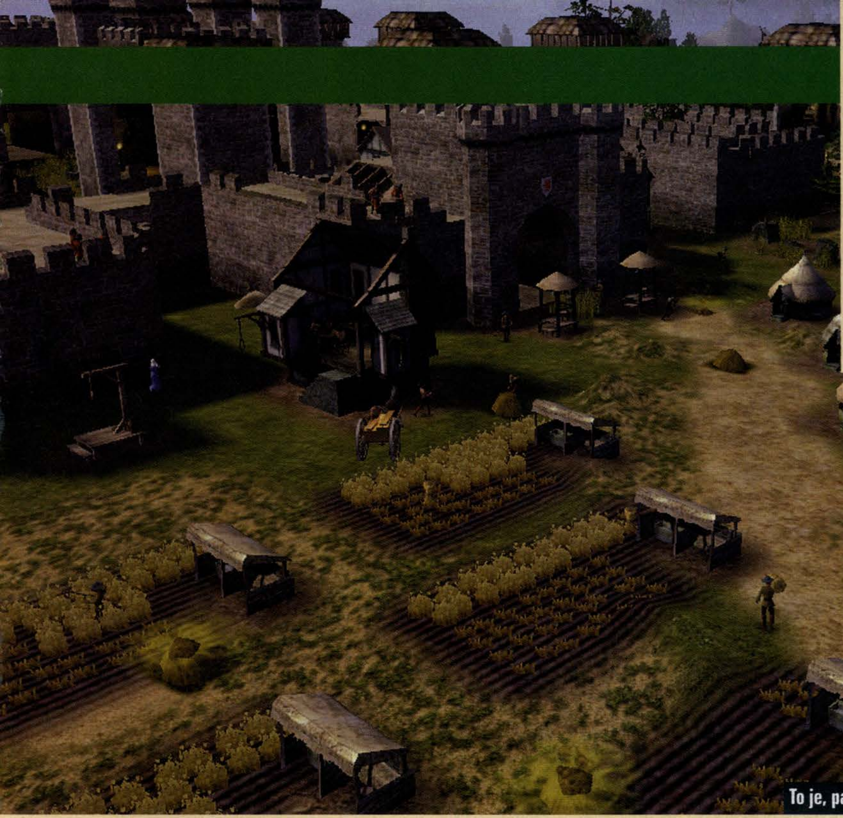
I když to tak nevypadá, tak tohle je první číslo připravované v roce 2005. No ano, vždyť lednové číslo vyšlo již před Vánocemi, abyste měli co číst přes svátky. Takže vlastně až tento lehce jubilejní sedmdesátý GameStar je důkazem toho, že už jsme vcelku rozumní lidé a po silvestrovských oslavách jsme živi a někteří i zdrávi. I tak to ovšem stálo za to. Úplně cítím, jak mají někteří z vás dojem, že by chtěli znát nějaké podrobnosti. Věřte mi – nechtěli.

Konec loňského roku se ovšem bohužel nenesl jen v duchu bujarých oslav. Zemětřesení a tsunami v jihovýchodní Asii je tím nejhorším, k čemu za poslední léta došlo, takže zejména v postižených zemích nikdo na oslavy nového roku moc náladu neměl. A když už mluvíme o téhle katastrofě, dovolím si být zcela výjimečně výchovný – zkuste se zamyslet nad tím, jestli by třeba nestálo za to neštěstí postižených lidí alespoň trochu zmírnit nějakým příspěvkem. Já sice obecně nejsem žádným velkým příznivcem charitativních sbírek, to přiznávám na rovinu, nicméně třeba darovací esemeska (z každé zprávy v hodnotě 35,70 Kč ve tvaru DMS ASIE odeslané na číslo 87777 bude na konto humanitární organizace Adra připsáno 32,70 Kč) je celkem dobrým způsobem, jak věnovat nějaké peníze jako pomoc těm, kteří to potřebují.

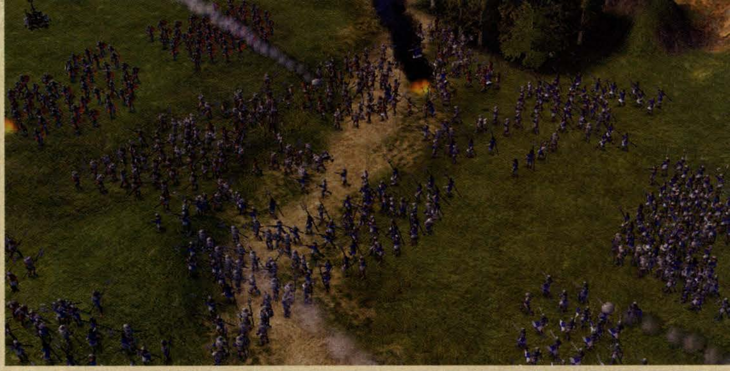
K menšímu zemětřesení, naštěstí již v tom pozitivním slova smyslu, došlo koncem roku i na on-line scéně. Jasně, dlouho předlouho očekávané MMORPG *EverQuest II* je tady, a vy si tudíž po minulých prvních dojmech můžete přečíst pořádnou recenzi od Libora, který již více než měsíc nemluví, nechodí do hospody, a dokonce snad přestal i telefonovat na erotické linky – prostě jen hraje a hraje a hraje. Na přelomu roku se ovšem objevily též další tituly, i když těch pořádných pecek je samozřejmě méně než před Vánoci. Ale namátkou třeba originální *Scrapland* nebo fantasy mlátička *Demon Stone* rozhodně stojí za pozornost. A podívali jsme se pochopitelně i na připravované hity, ať už v našich preview nebo samostatném tématu. Mondy ho samozřejmě pojal trochu jinak nežli obyčejný seznam her, které letos vyjdou (něco takového si můžete přečíst vlastně kdekoliv), a rozebral i směry, kterými se herní trh obecně ubírá. Je to zajímavé čtení, kousek článku si dokonce přečetla i korektorka a editoři, kteří pochopitelně jinak na texty ani nekouknou a jen vykřikují, že mají spoustu práce (nejvíc času nám zabere, jak Jírovi pořád nosíme pivko, párečky, pivko, tlačenku, pivko, nakládaný hermelín a tak pořád dokola – pozn. Katka) (dobře, příště už ti to auto umývat nebudu, na poštu se složenkami si zajdeš sám a s čištěním tvých bot už jsem taky skončil – pozn. Tomáš M.). Doufám, že se vám únorový GameStar bude líbit a že se už teď těšíte na ten březnový. Nechci nic prozrazovat, ale kromě jiného v něm najdete češtinu ke skvělé hře *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*. Zatím se mějte fajn. ⏮

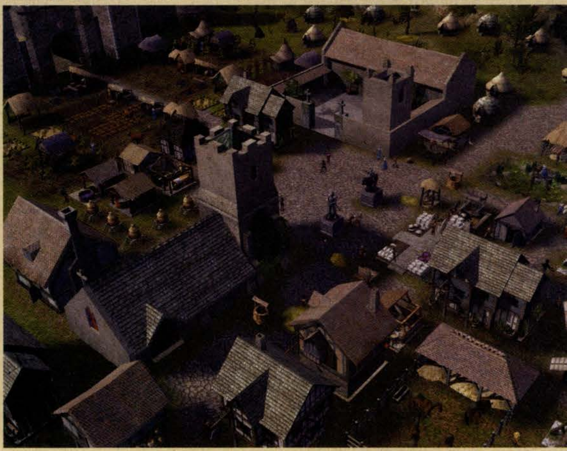
Jiří Sládek

stronghold 2



To je, panečku, slušná úroda.





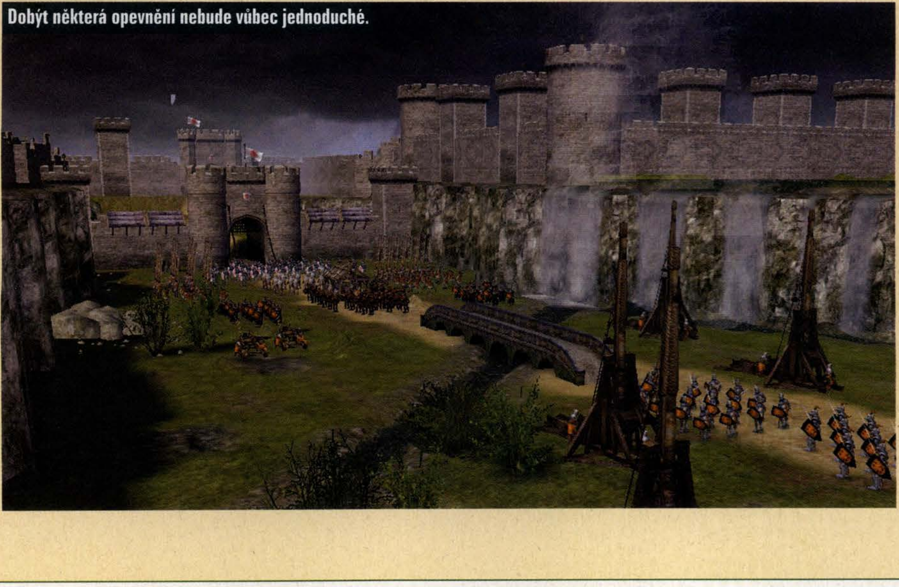
Studený vítr se prohání po hradbách a bičuje unavené vojáky ostrými kapkami studeného deště. Pomalu jim ubývají síly, nemají co jíst ani pít a už čtvrtý den nespí. Pokud brzy nedorazí posily, nebudou schopni déle čelit zákeřným Vikingům, a ti nemilosrdně povraždí všechny muže a před smrtí znásilní ženy. Chudáci, kteří jen náhodou přežijí, budou až do konce života vzpomínat na tu hrůzu a nikdy nenaleznou klidu.

Zapomeňte na udatné bojovníky, na hrdinské činy nebojácných princů, statečně čelících všem nástrahám osudu, na moudré magiky a šmolkovou oblohu křižovanou majestátními draky. Vyškrtněte ze snářů heroické fantasy příběhy, v nichž je život mnohem jednodušší a barevnější než ten, který prožíváte právě teď. Možná se vám sice ve *Strongholdu 2* tajné tužby vyplní a stanete na prahu nového světa, ne však v roli neporazitelného hrdiny. Probudíte se v zašpiněné chatrči jako usmolený sedlák, jenž od rána do večera dře a prosí o milost výběrčí daní a své pány, hrozící mu smrtí v katově náruči. Zapomeňte na zběsilou jízdu na hřbetu Gandalfova oře a pojďte nahlédnout do virtuálního středověku z dílen vývojářů Firefly Studios.

Máte-li rádi realtimové strategie, jistě vám neunikl vynikající *Stronghold* či samostatný datadisk *Stronghold: Crusader*. Více než jeden a půl milionu prodaných titulů a nespočet vytvořených scénářů a map svědčí o tom, že autoři odvedli velký kus práce. Proč tedy nenakrmit prázdné žaludky věčně nespokojených poddaných vypečenou zvěřinou s názvem *Stronghold 2*? Neříkejte, že nemáte zájem – vypadá totiž naprosto fantasticky!

> **Probudíte se v zašpiněné chatrči jako usmolený sedlák, jenž od rána do večera dře a prosí o milost výběrčí daní a své pány, hrozící mu smrtí v katově náruči.**

Dobýt některá opevnění nebude vůbec jednoduché.

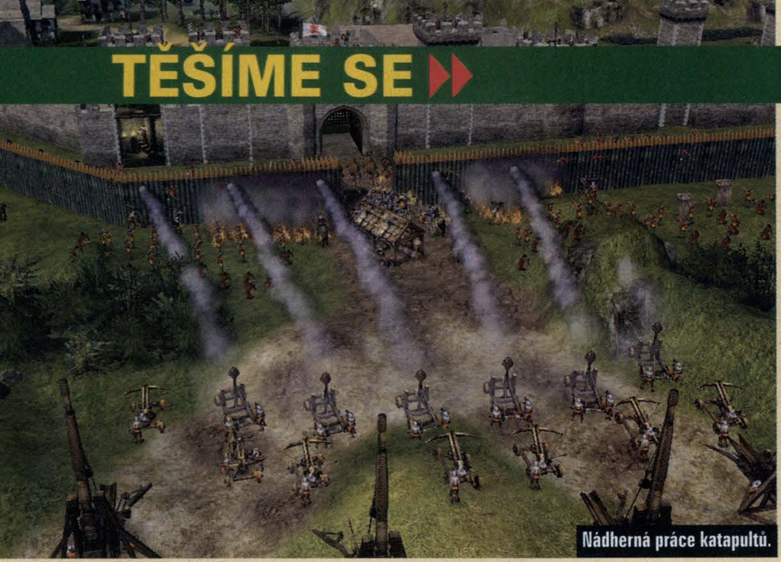


JAK TO CHCETE, PÁNOVÉ?

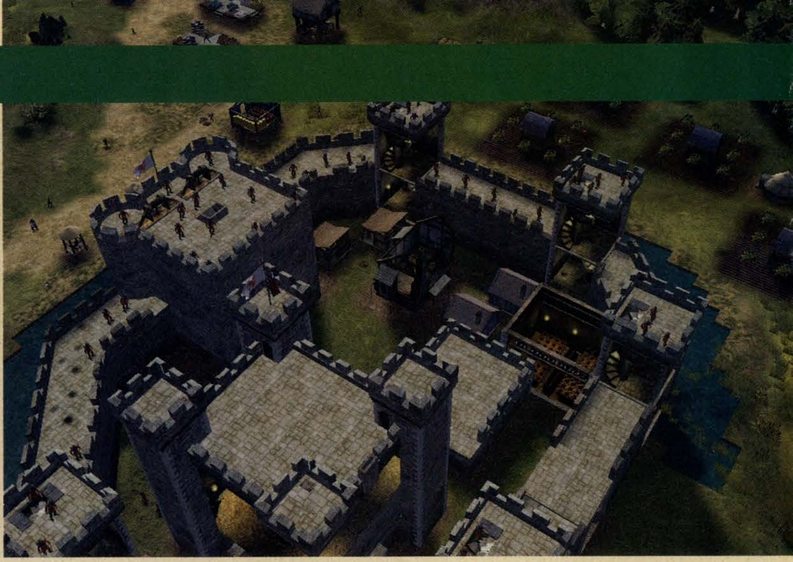
Tvorba pokračování úspěšných titulů není žádný med. Hráči mají obvykle velké požadavky a laťka je nasazena zatraceně vysoko. Navíc je třeba porazit konkurenci v podobě *Rome: Total War*, *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* a dalších lákadel, což není nic jednoduchého. Ve Firefly Studios však vědí, jak na to! Trpělivě diskutují s hráči, opravují nedostatky z původních her a přinášejí spoustu vylepšení, jež na první pohled nevypadají vůbec špatně. Proto se také *Stronghold 2* zařadil mezi nejočekávanější tituly a s dubnovým vydáním nám již nyní nedá spát. Brousíme meče a smolíme plány těch nejlepších opevnění, které postavíme proti zákeřným nepřátelům.

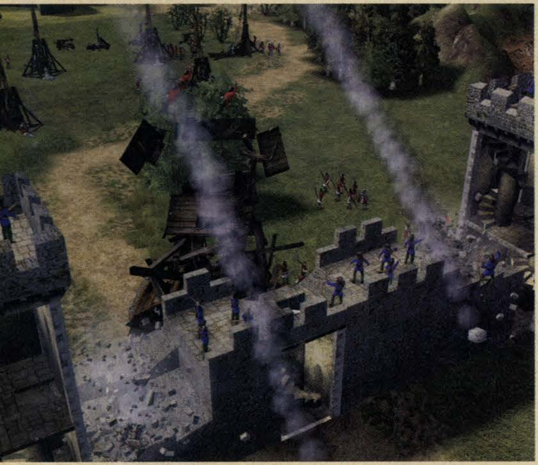
Stronghold 2 jako celek přichází ve znamení spousty změn, a pokud nahlédnete do jeho jednotlivých částí, naleznete prvky, které rozhodně stojí za zmínku. Začněme tedy singleplayerovou kampaní, jež vás opět zavede do prostředí středověké Evropy. Nečekejte však historicky přesné reálie a příběh založený na známých událostech. Osudy zdejších dobrých a zlých postav jsou opět fiktivní a nemají s reálnými dějinami pranic společného. Do hry se dostanete na konci krutovlády zákeřných Vikingů a brzy se seznámíte i s obávaným Olafem Grimtoothem, který vám přidá nejednu vrásku na čele. Pozor, na výběr nedostanete pouze jednu kampaň, ale v podstatě dvě různě zaměřené hry s vlastními příběhy a odlišnými konci.

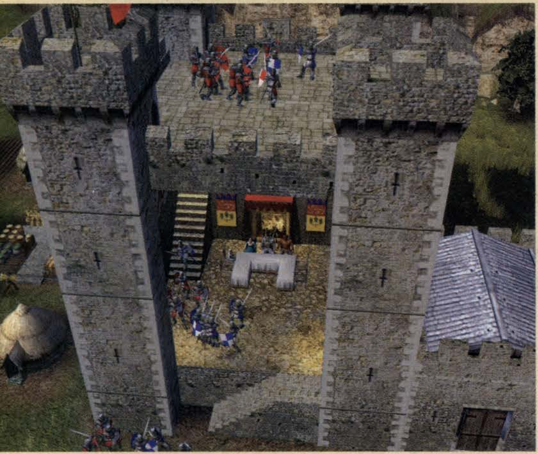
Válečníci, kteří rádi vedou velké válečné výpravy a při virtuálních střetech vydávají hlasité skřeky, si jistě nenechají ujít první kampaň, zaměřenou hlavně na boj. Skládá se ze dvaceti dvou misí a nabídne lákavé obléhání hradů a jejich obranu. Zkrátka a dobře, dobrodružství jako stvořené pro hráče, jimž v žilách koluje krev drsných válečníků. Pokud ovšem raději budu-

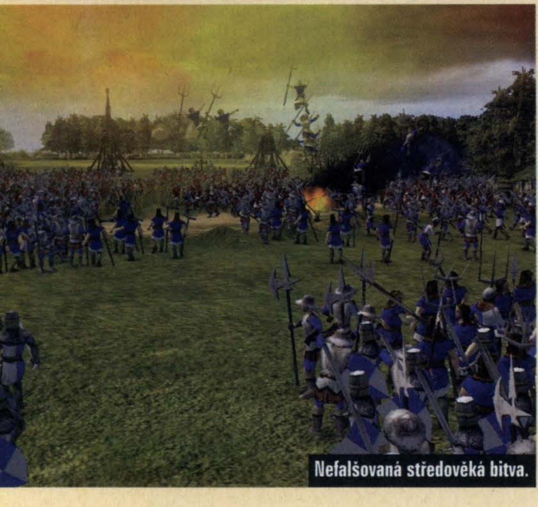


Nádherná práce katapultů.









Nefalšovaná středověká bitva.

jete a chtěli byste se více zapojit do stavby opevnění, neměli byste minout druhou kampaň, jež vám jistě kápne do noty. Proniknete do života prostého venkovského lidu, vojáků i šlechty a zjistíte, že středověk zdaleka není takový, jak si ho většina maluje. A až vás omrzí obě kampaně, vrhnete se na skirmish (se starými známým prvky i několika novými možnostmi) nebo volný sandbox, ve kterém vybudujete vlastní království. Autoři navíc připravili i několik historicky známých hradů (díky přiloženému editoru map a scénářů si ale vytvoříte i své vlastní kousky) a samozřejmě nezapomněli ani na multiplayer s jedním zcela novým módem a možností vítězství bez boje.

▸▸ TĚŽKÝ ŽIVOT NA HRADĚ

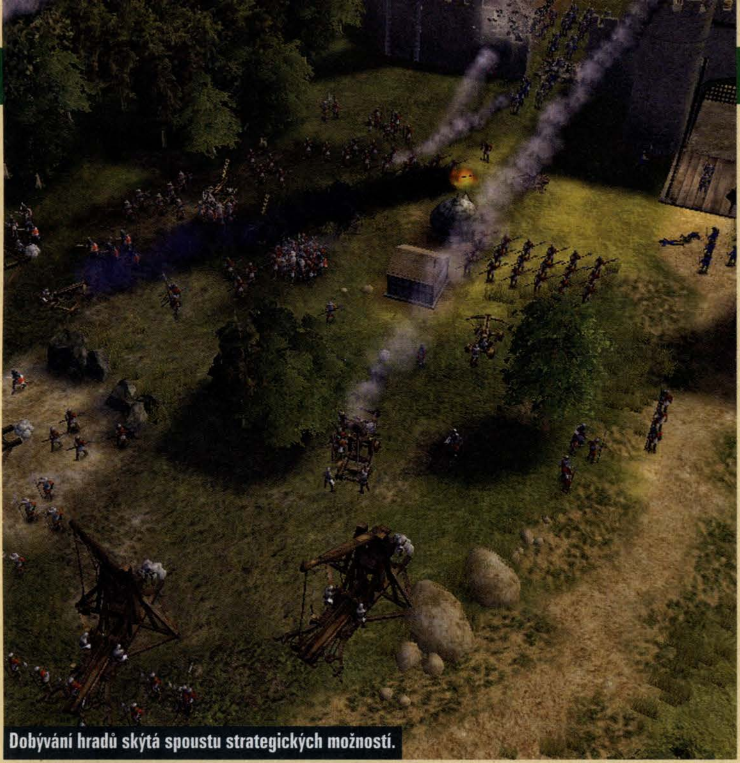
Samotná hra vypadá k potěšení všech stratégů mnohem propracovaněji než *Stronghold* či *Stronghold: Crusader*. Jelikož spousta hráčů zatoužila po detailnější ekonomické stránce, můžete se těšit na vylepšený systém budování a vedení samotného hradu. Ke správné strategii jistě patří suroviny, mezi nimiž najdete i známá jablka, kámen, dřevo, chléb, peníze a další nezbytnosti – ty využijete ke stavbě budov a trénování jednotek. Aby toho nebylo málo, přidali autoři do hry i tzv. body cti, kterými bude vaše lordstvo obdařováno při úspěšném budování opevnění. Dobrý panovník, k němuž poddaní vzhlíží s úctou a respektem, bude mít více možností než nenapravitelný ras, vraždící venkovany pro ukojení vlastních zvrhlých choutek. Vývojáři navíc dosti odlišili život šlechty a prostých vesničanů – zatímco majetní občané se oddávají každodennímu veselí a zúčastní se různých zábav, chudí lidé žijí ze dne na den a jejich ubohé životy visí doslova na vlásku. Dnes se dosyta najedí, veselí se v hospodě a pomlouvají sousedy, ale zítra mohou trpět hlady, oplakávat smrt vlastního dítěte nebo zkoušet velikost španělské boty v místním žaláři.

Stronghold 2 přinese i spoustu nových jednotek, kterých napočítáte zhruba dvakrát více než v původní hře. Přestože se ocitnete ve středověké Evropě, bude možno si najmout i některé postavy (například Assassina) známé z titulu *Stronghold: Crusader*, jenž se odehrával na Středním východě. Zajímavou změnu přinesou třeba mnohem silnější rytíři, svými schopnostmi se rovnající samotnému lordovi. Skupina deseti takových hejsků dokáže za pomoci katapultů s trochou námahy dobýt i nedbale bráněný nepřátelský hrad. Všechno ale něco stojí, a tak za jejich trénink zaplatíte drahocennými body cti. Při obléhání už vám nepostačí obyčejní vojáci, měnící s medvědí silou mohutné hradby v sutiny, ale využijete několika obléhacích strojů. A to by v tom byl čert, kdyby nedošlo na různé nástrahy, které připravíte na uvítanou nezvaným návštěvníkům. Pro zpestření přidali autoři do hry i nebojové jednotky, jejichž funkce je neméně důležitá – čestné místo najde na hradě sběrač odpadků a výkalů, lékárník, žalářník s mučicím nádobíčkem nebo sokolník.

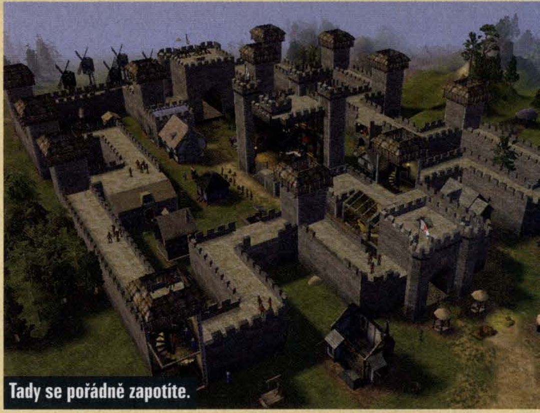
Změn se pochopitelně dočká i umělá inteligence, která se projeví hlavně v bojích. Nepřátelé se údajně dokáží poučit z vlastních

CO SE DĚJE NA HRADĚ...

▸▸ Díky novým možnostem enginu Dragonfly a vylepšeným herním prvkům nahlédnete do středověku ve *Strongholdu 2* v takových detailech, o jakých se vám ani nesnilo. Ekonomický systém přinese lákadla v podobě neustále se rozšiřující výstavby, kde souvisí doslova vše se vším. Požadavky poddaných neustále rostou, a tak nestačí jen postavit hospodu a čekat, jak se každý večer všichni do němoty opijejí. Stanete-li se oblíbenými a získáte-li si většinu obyvatel na svoji stranu, začnou sami od sebe pořádat různá setkání, oslavy, turnaje a velké hostiny. Jinak si budete muset dávat pozor na spoustu zlodějů, vrahů a agitátorů, kteří vystoupí proti vám. Co s nimi? Upálit, pověsit a nemilosrdně mučit třeba i na veřejnosti. On se jistě někdo najde, kdo si po drzém hejskovi hodí shnilými rajčaty. V každém případě je nutné jakékoli nepokoje co nejdříve uklidnit. Vaše vrtkavé postavení totiž hraje do karet lstivému nepříteli, který může brzy zaklepat beranidlem na vrata opevnění. ◂◂



Dobývání hradů skýtá spoustu strategických možností.



Tady se pořádně zapotíte.

chyb a pokaždé předvedou jinou taktiku. Není zkrátka nic horšího, než když se počítačem řízený protivník předvede s nějakou do očí bijící stupiditou. Však nakonec sami uvidíte, jak si vývojáři z Firefly Studios povedou. Do hry totiž nově přidali i několik formací s různými vlastnostmi, díky nimž budou potyčky mnohem strategičtější než v předchozích hrách.

▸▸JE LIBO 3D?

Pověstnou troškou do mlýna pochopitelně přispívá i grafické zpracování, které starý známý středověk předvede ve třetím rozměru. *Stronghold 2* poběží na zbrusu novém enginu Dragonfly, jehož vývoj trval téměř tři roky, a vynaložené úsilí rozhodně stojí za to. Moderní 3D totiž neukojí pouze vizuální choutky náročných hráčů, ale přidá do hry zcela nové možnosti. Největším kladem je bezpochyby nahlížení do všech budov. Pokud se nad vybranou stavbou zastavíte kurzorem, některé stěny automaticky zprůhlední a můžete pozorovat veškeré dění uvnitř. Boje navíc probíhají i v interiérech, a tak se stanete svědky lítých zápasů na točitých schodech v hradních věžích nebo na několika podlažích královy hlavní pevnosti.

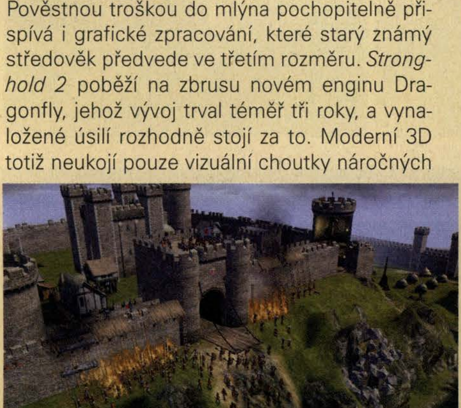
V takových chvílích jistě oceníte i propracované animace postav a vůbec poměrně realistické boje, které jsou tou pravou ukázkou drsných středověkých potyček. Není nic lepšího než těla nepřátel letící vzduchem po dobře míreném zásahu katapultem. Vzhledem k tomu, že autoři kladou důraz na detailní zpracování každodenního života ve středověku, čekají vás vynikající modely postav a doslova úchvatné hrady. Když k tomu ještě přičtete povedené herní prostředí, nápadně připomínající středověkou Anglii, a líbivé efekty počasí, není chystanému *Strongholdu 2* v podstatě co vytknout. Jedinou nepříjemnou vadou na kráse může být ovládání, které většinou velmi záleží na chování kamery. Aby se v této oblasti autoři vyhnuli problémům, přidali do hry kromě klasického pohledu i tzv. „architect view" a „lord's eye view". Zatímco první vás vynese vysoko nad opevnění a dobře poslouží při budování, druhý nabídne zajímavý pohled očima panovníka z jeho věže.

Boje navíc probíhají i v interiérech, a tak se stanete svědky lítých zápasů na točitých schodech v hradních věžích nebo na několika podlažích královy hlavní pevnosti.

Dosud tedy vše nasvědčuje tomu, že *Stronghold 2* rozhodně má co nabídnout a s největší pravděpodobností neudělá oslavovaným předchůdcům ostudu. Na finální verdikt si ale budete muset počkat ještě do dubna letošního roku, kdy by se strategie měla pod dohledem společnosti Global Star Software objevit na pultech obchodů. Co takhle využít volného času, oprášit starý dobrý *Stronghold* a zavzpomínat na zlaté časy, kdy jste ještě za humny pásávali husičky? ◂◂

PETR PROŠEK

05G0058



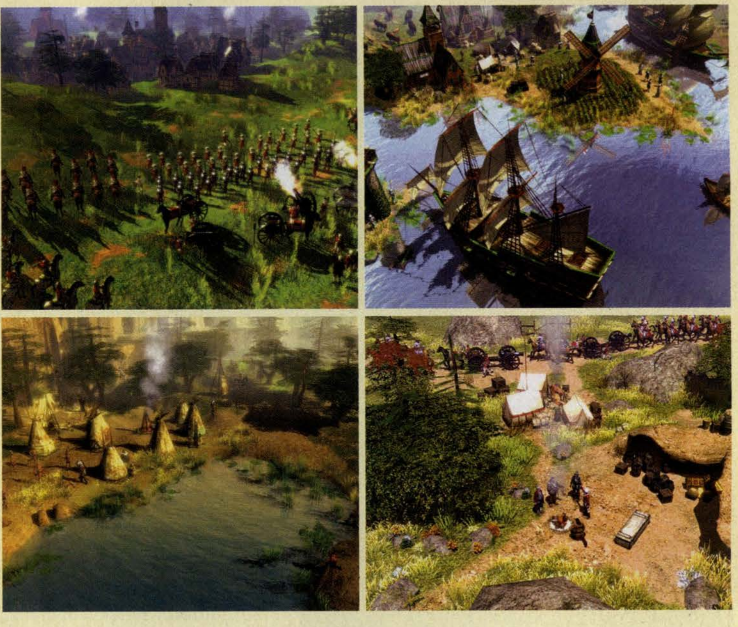
Žánr:	Firefly Studios
Vydavatel:	Global Star Software
Výrobce:	strategie
Předchozí projekty:	*Stronghold, Stronghold: Crusader*
Internet:	www.fireflyworlds.com/sh2_index.php
Datum vydání:	duben 2005

AGE OF EMPIRES III

Ensemble Studios

Kdo by neznal slavnou strategickou sérii *Age of Empires* od vývojářského týmu Ensemble Studios. Pro všechny její příznivce autoři pod vedením Microsoftu pilně připravují již třetí díl s názvem *Age of Empires III*. Velký důraz bude tentokrát kladen na příběh a osudy mnoha hrdinů, s nimiž se v průběhu hry setkáte. Singleplayerová kampaň začíná Kolumbovým objevením Ameriky a končí rokem 1850. Jak tedy jistě správně tušíte, budete kolonizovat jako o závod, a to rovnou v čele jednoho z osmi různých národů – najdete mezi nimi i Francouze, Brity a Španěly s unikátními jednotkami a rozdílnými schopnostmi. Britové vynikají ekonomikou a snadno získávají vesničany a Francouzi se jednoduše spřátelí s rodnými Američany. Španělé mohou těžit z vynikající podpory mateřských měst v Evropě, která budou v *Age of Empires III* hrát velkou roli a díky nim se dostanete k vylepšením či novým technologiím. Ensemble Studios vytvořili zbrusu nový grafický engine, podpořený fyzikálním enginem Havok. Hra se tak mnohem více přiblíží skutečnosti a nabídne ve strategiích dosud neviděné prvky. Nedílnou součástí kolonizace Ameriky se stanou rovněž slavné historické bitvy, generované scénáře nebo multiplayer. Vydání je plánováno na druhou polovinu tohoto roku.

www.ensemblestudios.com

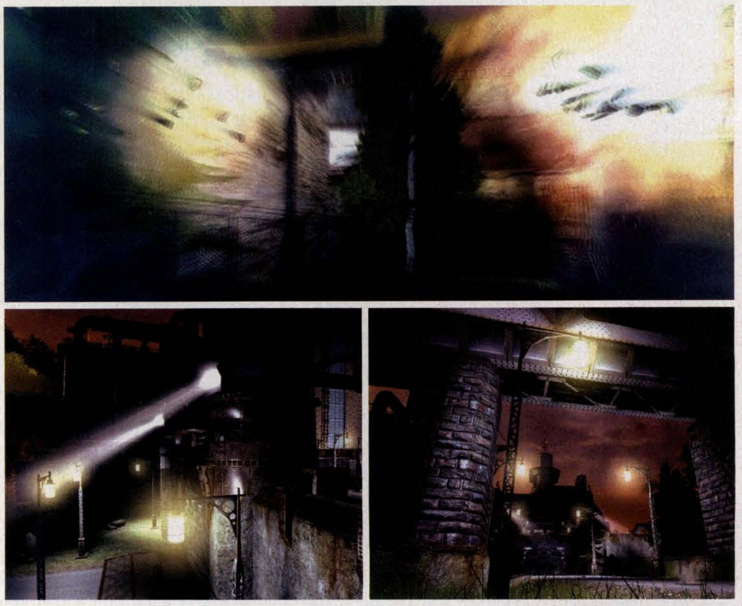


HRÁTKY S ČASEM

Saber Interactive

Máte chuť na adrenalinovou akci, která vám umožní ovlivňovat nekonečný tok času? Chcete se stát dalším osamoceným hrdinou, který statečně čelí stovkám po zuby ozbrojených nepřátel? V tom případě by vás neměl zklamat nový *TimeShift* od vývojářského týmu Saber Interactive – zavede vás do neznámého sci-fi světa, v němž se postavíte neznámému nepříteli, disponujícímu obrovskou armádou. Abyste přežili, budete muset co nejlépe využívat deseti futuristických zbraní se dvěma různými módy střelby. Velkým plusem je speciální oblek, díky kterému ovládnete čas – když se dostanete do úzkých a nepřátelé vám budou šlapat na krk, stačí zpomalit tok času nebo ho na chvíli úplně zastavit a ukázat všem, kdo je tady pánem. Hrátky s časem však ovlivní pouze okolí, a tak si jeho posunutím zpět nevyléčíte zranění jako například v posledních dvou dílech *Prince z Persie*. *TimeShift* kromě hektického pobíhání a střílení po všem živém i mrtvém nabídne také poměrně dost puzzlů s variabilním řešením, při jejichž louskání opět využijete čas. Přestože se vývojáři ze Saber Interactive s předchozí akcí *Will Rock* příliš nevytáhli, nevypadá jejich nový počin vůbec špatně. Ještě letos byste měli na vlastní kůži zjistit, jak se autorům nakonec vydařil.

www.saber3d.com



Star Wars: Empires at War

O chystané RTS z prostředí Hvězdných válek se již nějaký ten pátek šušká. Nedávno se však na veřejnost dostalo i několik zajímavých informací, které vám tuto novinku opět trochu přiblíží. Hra se jmenuje *Star Wars: Empire at War* a stylem je údajně podobná *Star Wars: Battlegrounds*. Odehrává se zhruba dva roky před začátkem filmu Episode IV: A New Hope (Nová naděje), ale bude se údajně dotýkat i událostí ze třetí epizody. Budete bojovat jak na povrchu planet, tak ve vesmíru a dočkáte se i několika nových bojových strojů, které ve Hvězdných válkách dosud nebyly k vidění. Vzhledem k tomu, že vývojáři z týmu Petroglyph, kteří *Star Wars: Empire at War* vytvářejí, mají se strategiemi bohaté zkušenosti, vypadá budoucnost docela růžově. Plná verze by měla být k dispozici možná již letos v listopadu.

Další Conflict na obzoru

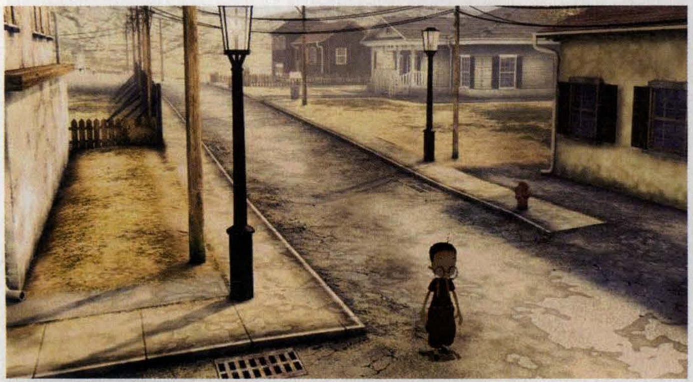
Nadprůměrné akční válečné tituly *Conflict: Desert Storm, Conflict: Desert Storm II* a *Conflict: Vietnam* se letos v listopadu pochlubí dalším pokračováním s názvem *Conflict: Global Terror*. O vývoj se opět postará známý tým Pivotal Games, na který dohlédne společnost SCi Games. Příběh chystaného čtvrtého dílu je situován do blízké budoucnosti a upozorňuje na neustále se zvyšující hrozby teroristických útoků. V průběhu hry zavítáte do různých prostředí a postavíte se proti aktivním teroristickým skupinám z mnoha koutů světa. Bojovat budete se starým známým čtyřčlenným Desert Storm Delta Force týmem, v němž se opět setkáte s Bradleym, Foleyem, Connorsem a Jonesem.

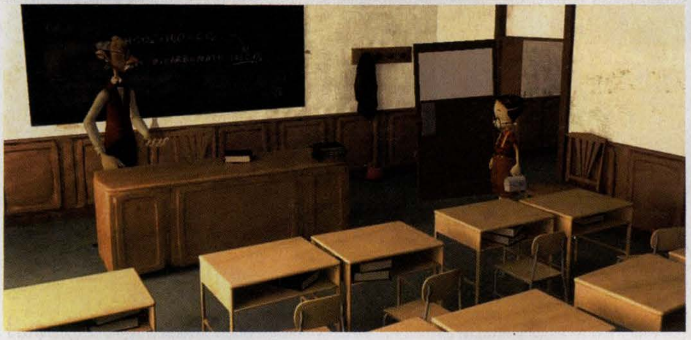
⏭ TONY VOČKO OPĚT ÚTOČÍ

Prograph Research

Poměrně povedená 2D adventura *Tony Tough and the Night of Roasted Moths*, jež obohatila herní scénu v roce 2003, se chystá na pokračování. O tvorbu druhého dílu s názvem *Tony Tough in A Rake's Progress* se opět postará vývojářský tým Prograph Research. Nejpatrnější změnou oproti původní hře je přechod ke třetímu rozměru, který vám známého frajera Tonyho nabídne v novém světle. Kamera byla zvolena statická, ale údajně hráčům nezpůsobí žádné problémy. Příběh chystané point & click adventury *Tony Tough in A Rake's Progress* se bude odehrávat ještě před událostmi předchozí hry. Hlavní hrdina se ještě zmenší (je to vůbec možné?) na třináctiletého klučinu, stojícího před přetěžkým úkolem vyřešit svůj první případ. Tonyho dobrodružství se plánuje lineárnější než dříve, ale přesto vám spousta puzzlů opět zamotá hlavu. Pokud jste v *Tony Tough and the Night of Roasted Moths* měli problémy s nelogickým řešením různých hádanek, nyní byste měli být již naprosto spokojeni. O kvalitách nového *Tonyho Vočka* a nesplněných slibech vývojářů si uděláte vlastní obrázek již letos v dubnu.

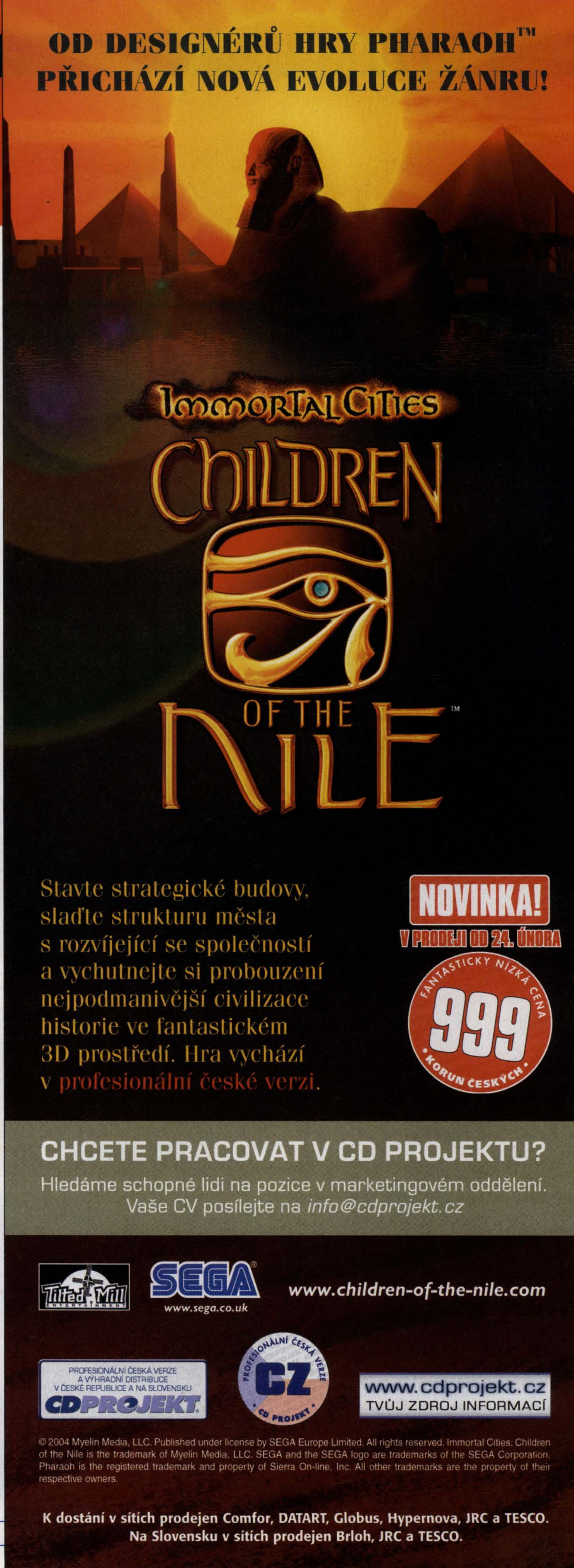
www.tony-tough.com





⏭ Nový projekt týmu KDV Games

Ruský vývojářský tým KDV Games (původně K-D Labs) odhalil nový projekt, který vzniká za podpory společnosti Codemasters (v Rusku vyjde pod křídly 1C). Zatím není znám název hry ani podrobnější informace, kromě využití nového Vista Enginu – údajně profesionálního nástroje pro tvorbu RTS a RPG. Vývojáři z KDV Games se naposledy proslavili vynikající sci-fi realtimovou strategií *Perimeter* a vytvořili i méně známé tituly jako *Vangers* nebo *Spanking Runners*. S ohledem na využitý engine to vypadá, že chystaný titul bude realtimovou strategií, RPG nebo nějakým mixem těchto žánrů. ⏮



OD DESIGNÉRŮ HRY PHARAOH™
PŘICHÁZÍ NOVÁ EVOLUCE ŽÁNRU!

Immortal Cities
CHILDREN OF THE NILE™

Stavte strategické budovy, slaďte strukturu města s rozvíjející se společností a vychutnejte si probouzení nejpodmanivější civilizace historie ve fantastickém 3D prostředí. Hra vychází v profesionální české verzi.

NOVINKA!
V PRODEJI OD 24. ÚNORA
FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

CHCETE PRACOVAT V CD PROJEKTU?
Hledáme schopné lidi na pozice v marketingovém oddělení.
Vaše CV posílejte na *info@cdprojekt.cz*

Tilted Mill Entertainment
SEGA www.sega.co.uk
www.children-of-the-nile.com

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE A VÝHRADNÍ DISTRIBUCE V ČESKÉ REPUBLICE A NA SLOVENSKU CDPROJEKT
PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT
www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

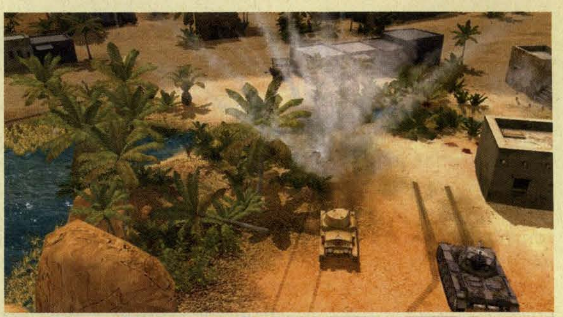
© 2004 Myelin Media, LLC. Published under license by SEGA Europe Limited. All rights reserved. Immortal Cities: Children of the Nile is the trademark of Myelin Media, LLC. SEGA and the SEGA logo are trademarks of the SEGA Corporation. Pharaoh is the registered trademark and property of Sierra On-line, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

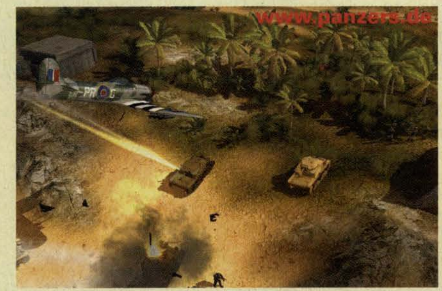
K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Globus, Hypernova, JRC a TESCO.
Na Slovensku v sítích prodejen Brloh, JRC a TESCO.

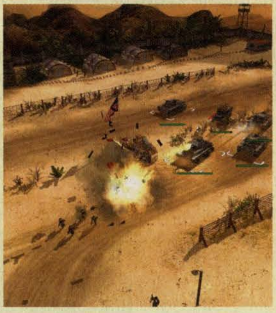
CODENAME: PANZERS – PHASE TWO

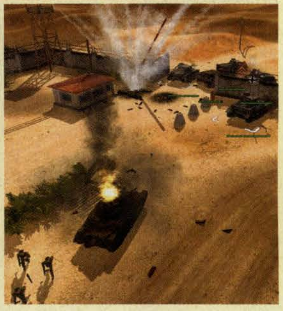
Stormregion

Pokud vás zaujala skvělá realtimová strategie *Codename: Panzers – Phase One* z dílny německého vývojářského týmu Stormregion, neměli byste si nechat ujít pokračování, které vývojáři nabídnou již letos na jaře. Jmenuje se *Codename: Panzers – Phase Two* a opět vás zavede do oblíbeného prostředí druhé světové války. Dočkáte se dvou základních singleplayerových kampaní, v nichž se na straně Osy podíváte do Afriky a se Spojenci navštívíte Itálii. Pokud úspěšně dokončíte obě tažení, zpřístupní se vám ještě jedna bonusová kampaň v Jugoslávii. Autoři se tentokrát více soustředí na příběh – zatím je známo, že se opět setkáte s italskými bratry Dariem a Sergiem. Co se nových jednotek týče, počítejte se dvaceti přírůstky, mezi nimiž najdete například plamenometný tank nebo italský tank M13/40. Vylepšení dozná rovněž umělá inteligence, kde se údajně zlepší především automatické hledání cest. Vzhledem k problémům s multiplayerem, kterým se nevyhnul první díl *Codename: Panzers*, se dočkáte úprav i v této oblasti. Tvořivým hráčům pak poslouží přiložený editor, s jehož pomocí lze vytvářet singleplayerové i multiplayerové mapy nebo zbrusu nové jednotky i budovy. *Codename: Panzers – Phase Two* snad potěší většinu zmlsaných příznivců strategického žánru.







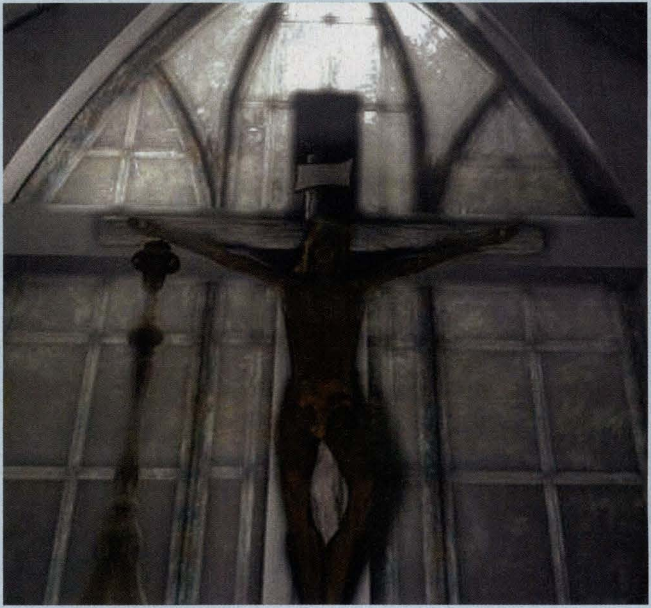


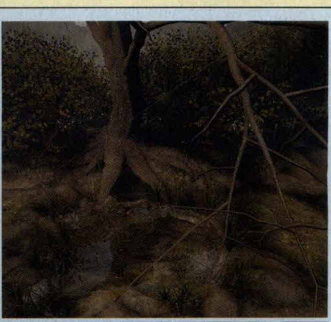
SCRATCHES

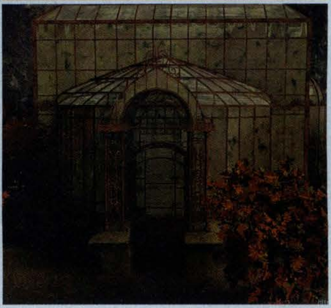
Nucleosys

Nezávislý vývojářský tým Nucleosys právě dokončuje chystanou first person adventuru *Scratches*, která vás zavede do tiché anglické vesničky. Nastěhujete se do nádherného viktoriánského sídla, kde si budete užívat zaslouženého klidu a pohody. Brzy však zjistíte, že něco není v pořádku a v domě nežijete sami – v minulých letech v něm totiž záhadně zemřeli a zmizeli lidé, jejichž duše dům dosud neopustily. Bude tedy na vás, abyste se vypořádali s pořádnou dávkou temné hororové atmosféry. Během poutavého dobrodružství s údajně šokujícím závěrem se ovšem neocitnete pouze mezi čtyřmi stěnami, ale navštívíte rovněž přilehlou zahradu, temnou kryptu, skleník či tajemnou kapli. V každé správné adventuře nechybějí ani různé hádanky a nejinak tomu bude i ve *Scratches* – v průběhu hry vyřešíte spoustu puzzlů. Jak napovídají zveřejněné záběry ze hry, grafické zpracování skvěle dokreslí temnou atmosféru.

www.nucleosys.com







Dealerem snadno a rychle

Vypadá to, že vývojářům už pomalu docházejí síly a nevědí, s čím novým by mohli přijít. Svědčí o tom i third person akce *Dealer: Chronic, Pills & Coke* od týmu Nagual Games, jež nabídne kariéru distributora drog. Na začátku hry si vyberete jednu ze čtyř odlišných postav, se kterou se následně vypracujete až na vrchol drogové kariéry. Zpočátku budete v různých podnicích nabízet „marjánku", poté přejdete na extázi, LSD, kokain a podobné hnusy. Jakmile přijdete k penězům, zařídíte si vlastní drogovou laboratoř, pustíte se do pěstování houbiček a založíte marihuanové plantáže. Koupíte si lepší zbraně i nablýskané sporťáky, a pokud budete chtít, povedete vlastní bordel s těmi nejlepšími prostitutkami z okolí. *Dealer: Chronic, Pills & Coke* poběží na BioGraphic Gamebryo enginu a nabídne podobný herní styl jako slavná série *Grand Theft Auto*.

V moci mafie

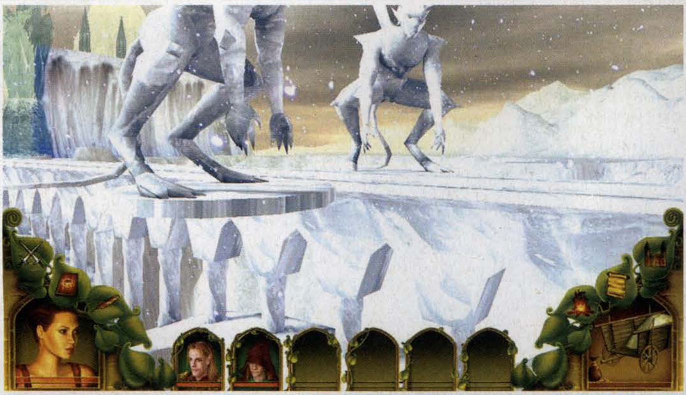
Pokud jste si oblíbili legendární filmovou sérii Kmotr, jistě vás potěší i chystaná akční hra *The Godfather*, vznikající ve studiích EA Games. Společnost Electronic Arts úspěšně drží většinu informací pěkně pod pokličkou. Dokonce se zatím ani neví, na jakých herních platformách se během letošního podzimu objeví. Styl hry bude údajně podobný jako ve slavné sérii *Grand Theft Auto* od Rockstar Games, a můžete se tedy těšit na volný průzkum rozsáhlého města a plnění všech možných úkolů. Doufejme tedy, že virtuální *Kmotr* neudělá svému slavnému vzoru ostudu.

⏭ LÁKAVÉ SLOVENSKÉ RPG

Cypron Studios

Vývojáři ze slovenského týmu Cypron Studios nenasytné hráče oblažili sci-fi realtimovými strategiemi *State of War* a *State of War: Warmonger* a nyní se vrhli do zcela jiného žánru. Chystají dobrodružnou výpravu do fantasy prostředí, jež kombinuje prvky RPG s obchodní strategií. Zní to sice zvláštně, ale na první pohled hra nevypadá vůbec špatně. Jmenuje se *Gods: Lands of Infinity* a nabídne rozsáhlý fantasy svět se svobodou pohybu a nelineární zápletkou. Ve vaší partě stane celkem až šest hrdinů s různými povoláními a odlišnými vlastnostmi a schopnostmi. Těšte se na zajímavý vývoj postav, unikátní systém magie i alchymie. V průběhu hry splníte spoustu hlavních i vedlejších úkolů, jejichž výběr bude záležet pouze na vašem rozhodnutí. Stanete se statečnými hrdiny stojícími s úsměvem na rtech proti zákeřnému zlu? Nebo chcete raději škodit, tyranizovat a rozsévat zkázu? Ať už se rozhodnete jakkoliv, okolní svět a jeho obyvatelé na vás budou odpovídajícím způsobem reagovat. V průběhu hry objevíte spoustu předmětů, zbraní a brnění a pokocháte se slušivým grafickým zpracováním. Vydání *Gods: Lands of Infinity* je plánováno na letošní jaro. Doufejme, že hra dopadne na jedničku s hvězdičkou, dobrých RPG je v poslední době jako šafránu.

www.cypron-studios.com



⏭ Krvavá řež na PC

Společnost Sega Europe odhalila vývoj PC verze konzolové střílečky *House of the Dead III*, která by měla být již brzy v prodeji. Ve třetím pokračování známé série převezmete roli Lisy – dcery hrdiny Thomase Rogana z prvního dílu hry. Ten byl unesen pekelnými přívrženci temnot a vy ho teď vytáhnete ze spárů oživlých mrtvol. Budete likvidovat hordy nemrtvých nepřátel a užijete si nefalšovanou adrenalinovou akci. *House of the Dead III* se samozřejmě ponese v konzolovém stylu, a nabídne tak několik tajných lokací a bonusů. Z nových prvků zaujme především brokovnice, kterou odrovnáte několik nepřátel na jediný výstřel. Hrou budete moci projít jak na vlastní pěst, tak společně s dalším hráčem na jednom PC. Nepůjde sice o žádnou pecku, ale u zběsilého střílení se možná příjemně odreagujete. ⏮

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS™

Putujte po sedmi světech, prozkoumávejte nová prostředí a zachraňte Galaxii.

Vaši společníci vás budou následovat na temnou či světlou stranu Síly v závislosti na vašich činech.

Během zoufalého boje proti zlým Sithům budete moci vy i členové vaší družiny využít přes 60 nových featů a Sil.

PĚT LET PO UDÁLOSTECH ÚSPĚŠNÉ HRY STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC JSOU RYTÍŘI JEDI NA POKRAJI ZÁHUBY A REPUBLICE HROZÍ POD TLAKEM LORDŮ ZE SITHU ZÁNIK. POSLEDNÍ NADĚJÍ REPUBLIKY ZŮSTÁVÁ TEDY OSAMOCENÝ RYTÍŘ JEDI, SNAŽÍCÍ SE ZNOVU SPOJIT S VESMÍRNOU SILOU.

WWW.KOTOR2.COM

PC CD
XBOX
OBSIDIAN entertainment
LUCAS Arts™

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

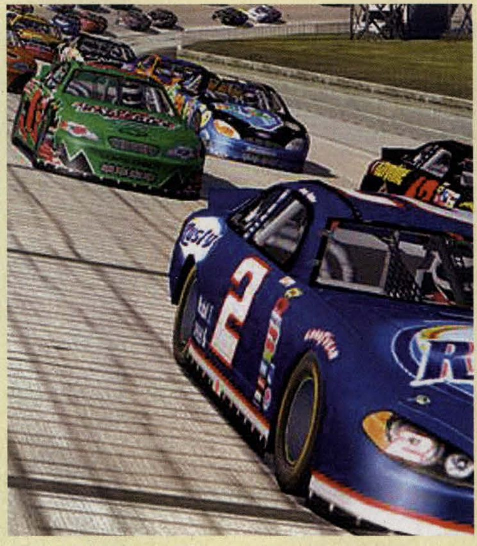
K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Globus, Hypernova, JRC a TESCO. V prodeji od 24. února.

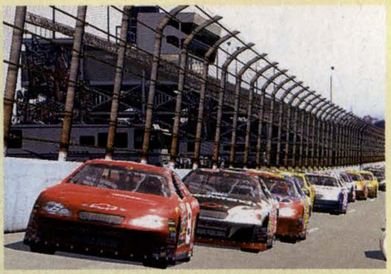
NASCAR SIMRACING

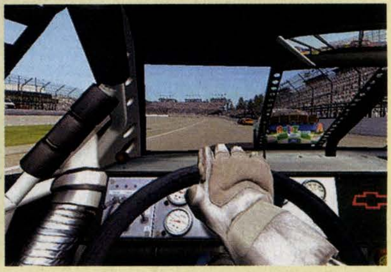
EA Tiburon Studio

Pokud máte rádi v USA oblíbené závody NASCAR, neměla by vám ujít nová simulace od známé společnosti Electronic Arts. Jde o závodní hru *NASCAR SimRacing*, kterou již dlouhých osmnáct měsíců vytvářejí vývojáři z EA Tiburon Studio. Čekají vás tři závodní série (NASCAR Craftsman Truck, NASCAR Busch a NASCAR Nextel Cup), které si zajedete na dvaceti devíti tratích. Dáváte-li přednost kariéře, jistě oceníte zbrusu nový mód, kde se z nejnižších závodů propracujete až na absolutní špičku. Vývojáři chystají realistický fyzikální model, testovaný samotnými závodníky, který se postará o dokonalý zážitek ze hry. Skalní fandy závodů NASCAR určitě potěší i možnost různého seřizování vozů, sledování podrobných výsledků a srovnávání se skutečnými jezdci. *NASCAR SimRacing* samozřejmě počítá i s multiplayerovou hrou, ve které se na jednu trať vejde až čtyřicet tři hráčů z různých koutů světa. Závodní novinka od EA Tiburon Studio nevypadá špatně a všem příznivcům NASCAR se blýská na lepší časy.

www.easports.com





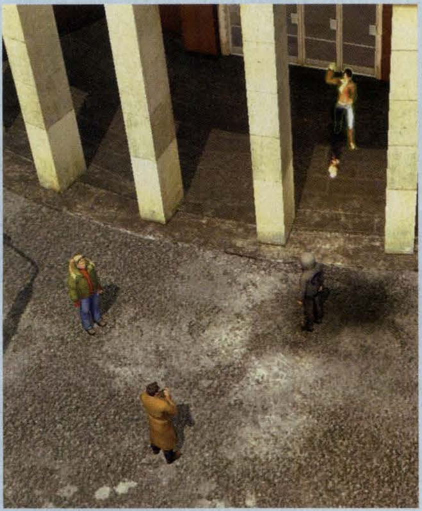


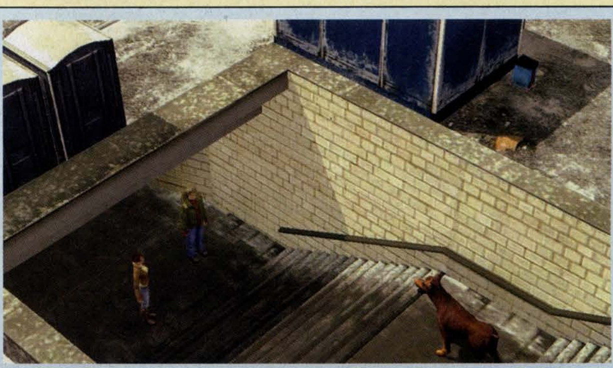
NIGHTWATCH

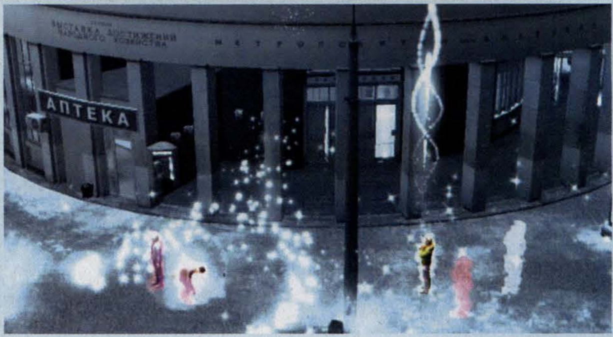
Nival Interactive

Zaujala vás vynikající strategie *Silent Storm* nebo datadisk *Silent Storm: Sentinels*? V tom případě zaostřete na chystanou novinku od stejného vývojářského týmu Nival Interactive, která vás zavede do blízké budoucnosti. Jmenuje se *Nightwatch* a opět půjde o tahovou strategii s prvky RPG. Nyní se však ze starého známého prostředí přesunete do několika evropských měst, v nichž se pustíte do bojů proti nebezpečným nepřátelům. Autoři se při vývoji hry nechávají inspirovat tvorbou ruského spisovatele Sergeje Lukjaněnka. *Nightwatch* poběží na povedeném enginu ze zmiňované strategie *Silent Storm* a nabídne i podobný styl hry. Na starost dostanete „noční hlídku", jež bude sestávat z několika netradičních postav – do lítého boje nasadíte například upíry, čarodějnice nebo vlkodlaky s unikátními schopnostmi. Do akce se pustíte hlavně v noci, kdy speciality vašich postav náležitě vyniknou. Na programu jsou rovněž RPG prvky spojené se získáváním zkušeností a celkovým vylepšováním postav. *Nightwatch* je zatím ohlášena pouze pro Rusko, ale jistě se vyskytne i v našich končinách.

www.nival.com







Brutální liga pokračuje

Vývojářský tým Cyanide Studio, zodpovědný za originální sportovní strategii *Chaos League*, odhalil vývoj nového datadisku. Jmenuje se *Sudden Death* a měl by se objevit již letos v létě. Přestože se původní hra zrovna dvakrát nepovedla, autoři se nenechali odradit a chystaný přídavek přinese údajně tři nové rasy a spoustu vylepšení. Doufejme tedy, že se dočkáme oprav nejzávažnějších nedostatků původní *Chaos League* a originální sportovní fantasy si konečně užijeme.

Konkurence pro Half-Life 2

Na neustálé vychvalování chystaných herních titulů samotnými autory jste si jistě již zvykli. Proto vás nemůže překvapit, že vývojáři z týmu U-235 Studios hodlají šlápnout na krk samotnému *Half-Lifu 2*. K tomuto odvážnému činu jim údajně dopomůže nová 3D akce *Retribution*, která by měla být dokončena letos v listopadu. Ve first nebo third person pohledu povedete kroky mladistvého delikventa, hodlajícího krutě pomstít smrt svých rodičů, jíž byl v mládí svědkem. V průběhu hry se dostanete například mezi mariňáky či drogové magnáty a odhalíte nejednu zradu či spiknutí. *Retribution* pohání engine Reality od mistrů z Artificial Studios a dočkáte se prý mnohem lepšího zpracování fyzikálního modelu než ve zmiňovaném *Half-Lifu 2*. Abyste na všechno nebyli sami, naberete si do týmu vojáky, které budete moci dále trénovat. Na programu je rovněž ovládání různých dopravních prostředků a nechybí ani multiplayer s několika módy (deathmatch, team deathmatch, cooperative či team cooperative).

⏭ AŤ ŽIJÍ PIRÁTI!

Ascaron Entertainment

Pirátská strategie *Tortuga: Pirates of the New World* se sice nezařadila mezi špičku, ale to vývojáře z německého týmu Ascaron Entertainment neodradilo od tvorby pokračování. Jmenuje se *Tortuga: Pirate's Revenge* a hlavní náplní bude jak jinak než pomsta. Na začátku však převezmete roli pouhého otroka, který unikne okovům pouze díky starému dobrosrdečnému pirátovi, jenž ho osvobodí. Na vás tedy je, abyste se stali nejobávanějším bukanýrem v celé historii a konečně nakopali zadky všem, kteří se vás chtěli zbavit. *Tortuga* nabídne velké námořní bitvy, krvavé šermířské souboje a prozkoumávání rozsáhlého herního prostředí. Nebude chybět ani ekonomický prvek v podobě obchodování s různými druhy zboží a prodávání ukořistěného majetku. Za ušetřené peníze si vylepšíte loď a pořídíte si například kvalitnější děla. *Tortuga: Pirate's Revenge* klade v porovnání s předchozím dílem mnohem větší důraz na příběh, který bude hráčům přiblížen pomocí třiceti animovaných videosekvencí. Vydání je plánováno na letošní březen.

www.ascaron.com

⏭ Nové dobrodružství Sherlocka Holmese

Vývojářský tým Frogwares chystá další detektivní adventuru s legendárním Sherlockem Holmesem v hlavní roli. Po *The Mystery of the Mummy* a *The Silver Earring* (*Případ stříbrné náušnice*) se tak můžete těšit na další tajemné dobrodružství, které vás vtáhne do napínavého příběhu. Autoři navíc slibují vynikající grafické zpracování a překvapivý konec. Vzhledem k tomu, že předchozí Sherlockova pátrání rozhodně stála za vyzkoušení, vývojáři z Frogwares určitě nezklamou ani tentokrát. Nechte se tedy překvapit, podrobnější informace na sebe jistě nenechají dlouho čekat. ⏮

WWW.GAMESTAR.CZ

Už nehledejte jinde!

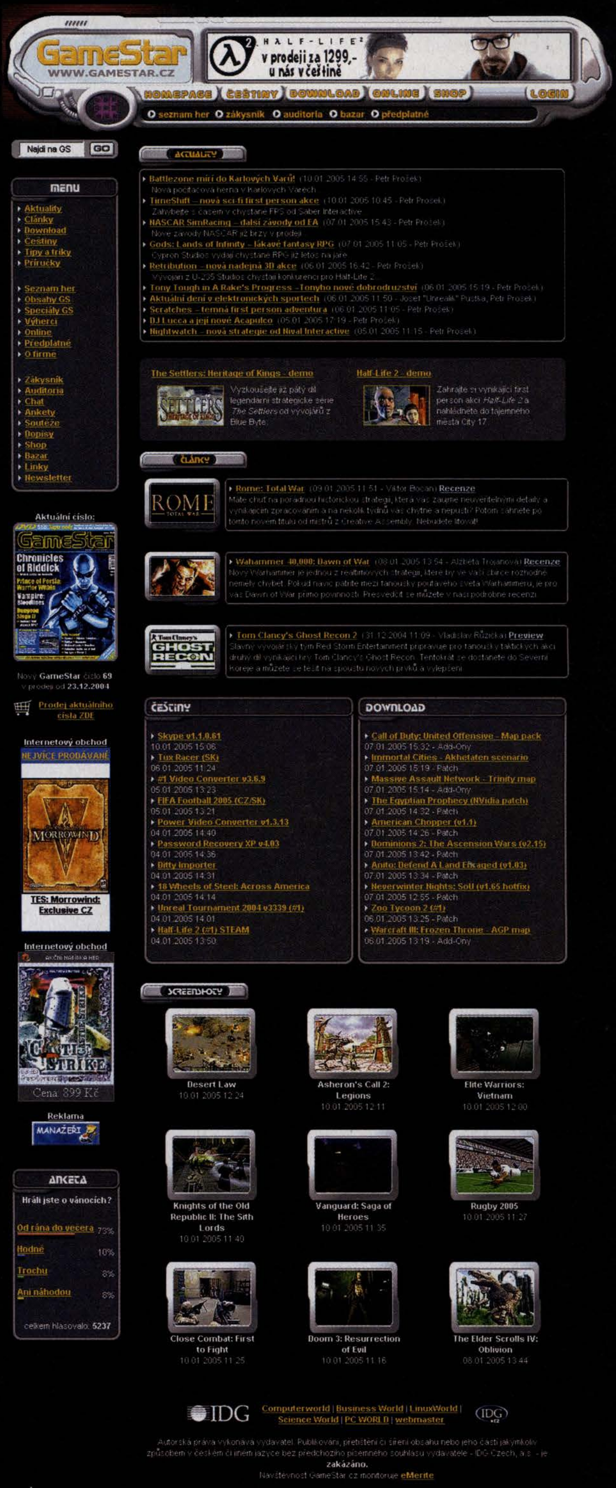
NENÍ V GAMESTARU VAŠE OČEKÁVANÁ HRA?
PŘEČTĚTE SI O NÍ NA NAŠEM WEBU!

NENÍ NA CD VAŠE OBLÍBENÁ DEMOVERZE?
STÁHNĚTE JI Z NAŠEHO SERVERU!

SHÁNÍTE ČEŠTINY DO AKTUÁLNÍCH HER A PROGRAMŮ?
NAJDETE JE NA NAŠICH STRÁNKÁCH!

POTŘEBUJETE POMOCI? ZEPTEJTE SE OSTATNÍCH HRÁČŮ!

NYNÍ VYLEPŠENÉ ŘAZENÍ A VYHLEDÁVÁNÍ
ČEŠTIN DO HER A PROGRAMŮ!



GameStar WWW.GAMESTAR.CZ

HALF-LIFE² v prodeji za 1299,- u nás v češtině

HOMEPAGE | ČEŠTINY | DOWNLOAD | ONLINE | SHOP | LOGIN

seznam her · zákysník · auditoria · bazar · předplatné

Najdi na GS [GO]

MENU
- Aktuality
- Články
- Download
- Češtiny
- Tipy a triky
- Příručky
- Seznam her
- Obsahy GS
- Speciály GS
- Výherci
- Online
- Předplatné
- O firmě
- Zákysník
- Auditoria
- Chat
- Ankety
- Soutěže
- Dopisy
- Shop
- Bazar
- Linky
- Newsletter

Aktuální číslo:

Nový GameStar číslo 69 v prodeji od 23.12.2004

Prodej aktuálního čísla ZDE

Internetový obchod
NEJVÍCE PRODÁVANÉ
TES: Morrowind: Exclusive CZ

Internetový obchod
AKČNÍ NABÍDKA HER
Cena 899 Kč

Reklama
MANAŽEŘI

ANKETA
Hráli jste o vánocích?
- Od rána do večera 73%
- Hodně 10%
- Trochu 8%
- Ani náhodou 8%

celkem hlasovalo: 5237

AKTUALITY
- Battlezone míří do Karlových Varů! (10.01.2005 14:55 - Petr Prošek)
  Nová počítačová herna v Karlových Varech
- TimeShift – nová sci-fi first person akce (10.01.2005 10:45 - Petr Prošek)
  Zahybejte s časem v chystané FPS od Saber Interactive
- NASCAR SimRacing – další závody od EA (07.01.2005 15:43 - Petr Prošek)
  Nové závody NASCAR již brzy v prodeji
- Gods: Lands of Infinity – lákavé fantasy RPG (07.01.2005 11:05 - Petr Prošek)
  Cypron Studios vydají chystané RPG již letos na jaře
- Retribution – nová nadějná 3D akce (06.01.2005 16:42 - Petr Prošek)
  Vývojáři z U-235 Studios chystají konkurenci pro Half-Life 2
- Tony Tough in A Rake's Progress – Tonyho nové dobrodružství (06.01.2005 15:19 - Petr Prošek)
- Aktuální dění v elektronických sportech (06.01.2005 11:50 - Josef "Unrealík" Pustka, Petr Prošek)
- Scratches – temná first person adventura (06.01.2005 11:05 - Petr Prošek)
- DJ Lucca a její nové Acapulco (05.01.2005 17:19 - Petr Prošek)
- Nightwatch – nová strategie od Nival Interactive (05.01.2005 11:15 - Petr Prošek)

The Settlers: Heritage of Kings - demo
Vyzkoušejte již pátý díl legendární strategické série *The Settlers* od vývojářů z Blue Byte.

Half-Life 2 - demo
Zahrajte si vynikající first person akci *Half-Life 2* a nahlédněte do tajemného města City 17.

ČLÁNKY
- Rome: Total War (09.01.2005 11:51 - Viktor Bocan) Recenze
  Máte chuť na pořádnou historickou strategii, která vás zaujme neuvěřitelnými detaily a vynikajícím zpracováním a na několik týdnů vás chytne a nepustí? Potom sáhněte po tomto novém titulu od mistrů z Creative Assembly. Nebudete litovat!
- Warhammer 40,000: Dawn of War (08.01.2005 13:54 - Alžběta Trojanová) Recenze
  Nový Warhammer je jednou z realtimových strategií, které by ve vaší sbírce rozhodně neměly chybět. Pokud navíc patříte mezi fanoušky poutavého světa Warhammeru, je pro vás Dawn of War přímo povinností. Přesvědčit se můžete v naší podrobné recenzi.
- Tom Clancy's Ghost Recon 2 (31.12.2004 11:09 - Vladislav Růžička) Preview
  Slavný vývojářský tým Red Storm Entertainment připravuje pro fanoušky taktických akcí druhý díl vynikající hry Tom Clancy's Ghost Recon. Tentokrát se dostanete do Severní Koreje a můžete se těšit na spoustu nových prvků a vylepšení.

ČEŠTINY
- Skype v1.1.0.61 – 10.01.2005 15:06
- Tux Racer (SK) – 06.01.2005 11:24
- #1 Video Converter v3.6.9 – 05.01.2005 13:23
- FIFA Football 2005 (CZ/SK) – 05.01.2005 13:21
- Power Video Converter v1.3.13 – 04.01.2005 14:40
- Password Recovery XP v4.03 – 04.01.2005 14:36
- Ditty Importer – 04.01.2005 14:31
- 18 Wheels of Steel: Across America – 04.01.2005 14:14
- Unreal Tournament 2004 v3339 (#1) – 04.01.2005 14:01
- Half-Life 2 (#1) STEAM – 04.01.2005 13:50

DOWNLOAD
- Call of Duty: United Offensive - Map pack – 07.01.2005 15:32 - Add-Ony
- Immortal Cities - Akhetaten scenario – 07.01.2005 15:19 - Patch
- Massive Assault Network - Trinity map – 07.01.2005 15:14 - Add-Ony
- The Egyptian Prophecy (NVidia patch) – 07.01.2005 14:32 - Patch
- American Chopper (v1.1) – 07.01.2005 14:26 - Patch
- Dominions 2: The Ascension Wars (v2.15) – 07.01.2005 13:42 - Patch
- Anito: Defend A Land Enraged (v1.03) – 07.01.2005 13:34 - Patch
- Neverwinter Nights: SoU (v1.65 hotfix) – 07.01.2005 12:55 - Patch
- Zoo Tycoon 2 (#1) – 06.01.2005 13:25 - Patch
- Warcraft III: Frozen Throne - AGP map – 06.01.2005 13:19 - Add-Ony

SCREENSHOTY
- Desert Law – 10.01.2005 12:24
- Asheron's Call 2: Legions – 10.01.2005 12:11
- Elite Warriors: Vietnam – 10.01.2005 12:00
- Knights of the Old Republic II: The Sith Lords – 10.01.2005 11:40
- Vanguard: Saga of Heroes – 10.01.2005 11:35
- Rugby 2005 – 10.01.2005 11:27
- Close Combat: First to Fight – 10.01.2005 11:25
- Doom 3: Resurrection of Evil – 10.01.2005 11:16
- The Elder Scrolls IV: Oblivion – 08.01.2005 13:44

IDG Computerworld | Business World | LinuxWorld | Science World | PC WORLD | webmaster

Autorská práva vykonává vydavatel. Publikování, přetištění či šíření obsahu nebo jeho části jakýmkoliv způsobem v českém či jiném jazyce bez předchozího písemného souhlasu vydavatele - IDG Czech, a.s. - je **zakázáno.**

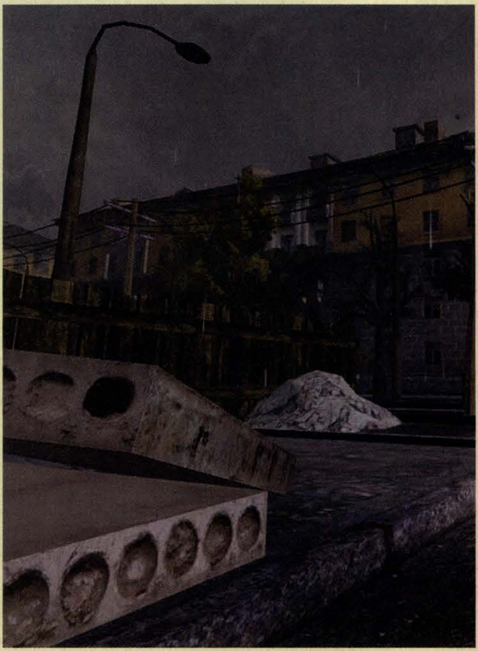
Návštěvnost GameStar.cz monitoruje eMerite

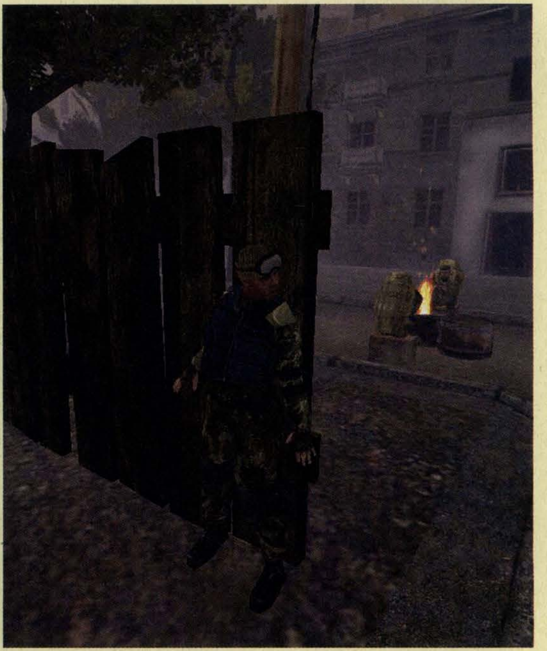
PHASE: EXODUS

Horns and Hoofs

Ruští vývojáři z týmu Horns and Hoofs mají plné ruce práce s chystaným projektem, který vyvíjejí za spolupráce se známou společností Russobit-M. Jeho název je *Phase: Exodus* a vydání se plánuje na první pololetí 2005. Žánrově se sice nejvíce blíží k RPG, ale najdete rovněž i nějaké ty strategické prvky. Odehrává se v postapokalyptické budoucnosti, přesně v roce 2062 na západní Sibiři v blízkosti Bajkalu. Vyberete si jednu ze čtyř postav a vydáte se na dobrodružnou misi, na jejímž konci možná zabráníte další velké katastrofě. Ovládání převezmete ve third person pohledu a kromě propracovaných tahových soubojů si užijete i rozhovorů s velkým množstvím různých NPC postav a plnění hlavních i vedlejších questů. Velký důraz autoři kladou na vývoj postavy, při kterém záleží na využívání odlišných schopností. Vývojáři se chlubí poutavým příběhem a zanedbáno prý rozhodně nezůstane ani grafické zpracování hry. Držte tedy autorům palce, snad se jim práce vydaří.

www.russobit-m.ru





DATA VYDÁNÍ DLE ČESKÝCH DISTRIBUTORŮ

Únor 2005
Blitzkrieg: Rolling Thunder
Breed Add On
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Garfield
Gotcha!
Hellforces
Immortal Cities: Children of the Nile
Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Lula 3D
Painkiller: Battle out of Hell
Playboy: The Mansion
Scooby Doo 2: Nespoutané příšery
Silent Hunter III
Soldner: Secret Wars
Specnaz: Project Wolf
Sudden Strike: Resource War
The Fall: Las Days of Gaia
The Moment of Silence
The Roots
The Settlers: Heritage of Kings
Warlords Battlecry III
Will of Steel
World of Warcraft
Zoo Tycoon 2

Březen 2005
ALFA Antiterror
Axle Rage
Battlefield 2
BorderZone
Close Combat: First to Fight
Cold Fear
COPS 2170: Power of Law
Cossacks 2: Napoleonic Wars
Doom 3: Resurrection of Evil
Driv3r
Dungeon Lords
Emergency 3
Imperial Glory
Lego Star Wars
Project: Snowblind
Splinter Cell: Chaos Theory
Star Wars: Republic Commando
The Bard's Tale
The Punisher
The Sims 2: Univerzita
Vivisector: Beast Inside

Duben 2005
Boiling Point: Road to Hell
Commandos Strike Force
Creature Conflict: Války Klanů
Fire Department 2
Hitman: Blood Money
Blitzkrieg II

Xboxové RPG Sudeki na PC

U poměrně úspěšné xboxové fantasy RPG *Sudeki* ze srpna loňského roku to vypadá i na počítačovou konverzi. Vývojáři z týmu Climax sice nic oficiálně neoznámili, ale informace unikla v textovém souboru k aktuální verzi (4.12) ovladačů ATI Catalyst. Xboxová verze *Sudeki* nabízí graficky skvěle provedené realtimové souboje se spoustou speciálních útoků, působivá kouzla, stovky různých druhů zbraní, zpomalování času a poutavý příběh. Doufejme tedy, že se stejné prvky objeví i v PC verzi

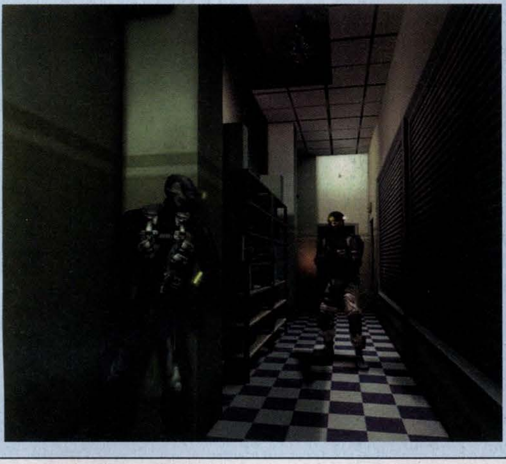
Další adrenalinové závody

Francouzský vývojářský tým Babylon Software, jenž má na svědomí konzolovou závodní hru *RPM Tuning*, odhalil vývoj její PC verze. Chtějí ji dokončit co nejdříve a oproti verzi pro PlayStation 2 přinese několik nových prvků. Ve čtyřech odlišných módech a s jednou z devíti postav se vrhnete do adrenalinového závodění v nablýskaných sporťácích. Nejzajímavějším se zdá adventurní mód, složený z více než padesáti misí. PC verze nabídne oproti jejímu předchůdci zpomalování času ve zvláště vypečených okamžicích a s tím spojené světelné a další speciální grafické efekty. Kromě toho bude vylepšeno ovládání a další drobnosti. Závodní hra *RPM Tuning* vyjde v Německu již tento měsíc a brzy se jistě objeví i u nás.

05G0059

▸▸| ELECTRONIC ARTS VYSTRKUJÍ RŮŽKY

Několik dní před loňskými Vánocemi, kdy na pulty obchodů mířilo předchozí číslo GameStaru, otřásla herní scénou nečekaná zpráva. Hlavouni z EA, kterážto firma si drží post herního giganta, se zahleděli směrem k Francii a zaútočili na jednoho ze svých nejmocnějších rivalů. Společnost Electronic Arts, jakoby se nechumelilo, zakoupila za zhruba 100 milionů dolarů 19,9 % Ubisoftu, čímž získala druhý největší hlas (po prezidentu Y. Guillemotovi) při jakémkoliv rozhodování. Společnost Ubisoft v poslední době nelenila a zapsala se do paměti hráčů z celého světa tituly zvučných jmen, jako je například *Rainbow Six, Splinter Cell, Ghost Recon, Beyond Good & Evil* nebo *Prince of Persia*. Tohle promyšlenou investicí EA ještě zvýšili svoji moc na poli herního průmyslu a lidé z Ubisoftu si mohou jedině mnout ruce, když do nich jejich největší konkurence vkládá naděje v takové peněžní hodnotě. Média ovšem chrlí jednu fámu za druhou a staví Ubisoft do pozice zraněného a utlačovaného zvířátka, kterému je třeba podat pomocnou ruku a spojit se proti necitelnému tyranovi. Jednou se do boje vydává sama francouzská vláda, která vidí v zásahu EA velikou ztrátu pro vlastní zemi, podruhé se středem zájmu stává společnost Vivendi. Ta se údajně hodlá spojit s Ubisoftem a společně hrdinně čelit útoku Electronic Arts. Zúčastněné strany tyto domněnky samozřejmě popírají, a nikdo tedy neví, co se vlastně děje. Pokud rovněž přemýšlíte o podpoře Ubisoftu, posílejte peníze na naši adresu. Jistě se dostanou do správných rukou – do těch našich...



MPS/1
OLD
02
MOVE TO
020

▸▸| PERLIČKY

▸Pokud vám v čínské restauraci přinesou Bóbika, dejte se s chutí do jídla a pozor na kosti! Není to chyba v matrixu, občas je vskutku těžké se vzájemně pochopit, o čemž svědčí i nedávné rozhodnutí čínského ministra kultury, týkající se *Football Manageru 2005* od Sports Interactive. Tento fotbalový manažer se v Číně nesmí prodávat a je vážnou hrozbou pro čínskou státní suverenitu a územní celistvost, jelikož uvádí Tchaj-wan, Hongkong a Tibet jako samostatné země. Aby si společnost Sega Číňany udobřila, překládá *Football Manager 2005* do čínštiny a samozřejmě napravuje své neodpustitelné chyby. Poté, co Jižní Korea zakázala taktickou akci *Tom Clancy's Ghost Recon 2*, se už zkrátka není čemu divit.

▸Máte rádi slavnou taktickou sérii *Tom Clancy's* Splinter Cell s charismatickým agentem Samem Fischerem v hlavní roli? V tom případě si jistě nenechejte ujít chystaný akční film, který si na starosti vzala společnost Paramount a do role režiséra zvolila Petera Berga. Ten se proslavil povedeným akčním dramatem Friday Night Lights a svému novému filmu by rád vdechl stejnou napjatou atmosféru, jíž má virtuální Splinter Cell na rozdávání. Zatím není jisté, jaký herec se ujme role hlavního hrdiny, každopádně se nabízí Michael Ironside, který Samu Fischerovi propůjčil svůj skvělý hlas ve hře.

▸Martin Edmondson, zakladatel anglického vývojářského studia Reflections a tvůrce legendární série *Driver*, dobrovolně odstoupil ze své ředitelské funkce. Nad počítačovou verzí *Driv3ra* tedy stále visí otazníky, i když německá oficiální stránka společnosti Atari nyní uvádí březnové datum vydání. Uvidíme tedy, jak to nakonec dopadne, hlavounům z Atari každopádně neúspěch konzolové verze stále leží v žaludku.

▸Podle posledního výzkumu se 77 % dospělých při koupi herních titulů pod vánoční stromeček pro jejich drobotinu ohlíželo na neustále propíraný ratingový systém. Toto číslo je dosti pozitivní, neboť hodnocení ESRB je obecně bráno na lehkou váhu a v podstatě neexistuje nic, co by rodičům zabránilo v koupi zákeřným dítkem vyprošeného herního trháku. Jestli to takhle půjde dál, za pár století si nikdo nebude moct stěžovat na špatný vliv počítačových her a mladí vrahouni své zrůdné činy jen těžko ospravedlní.

▸Legendární herní vývojář Peter Molyneux získal prestižní britské ocenění Řád britského impéria. Tento titul uděluje britská královna na začátku roku vybraným osobnostem a zakladatel týmu Lionhead Studios ho získal za svoji výjimečnou dlouholetou práci v oblasti herního průmyslu. Není však prvním vývojářem, kterému byla tato pocta udělena. Prvenstvím se může pochlubit Jez San, zakladatel Argonaut Software.

PETR PROŠEK
05G0060

DXT
ComputerS

KONFIGURACE PC
NA PŘÁNÍ
NOVOROČNÍ SLEVY
+ SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
VÝHODNÉ SPLÁTKY
AKCE
NOVĚ!
VYKOUPÍME VAŠE STARÉ PC PROTIHODNOTOU!

DXT KOMPLET SPECIAL
AMD Sempron 2300+, 256MB DDR, 40GB HDD,
FDD, VGA SIS 2D/3Dint, SB 3D 5+1 surround sound,
LAN 10/100 Mb/s, DVD-ROM 16x/48x,
17" monitor TCO 95, klávesnice, myš
od 340,-/měs.
s DPH 11.889,-
9.990,-

DXT KOMPLET MAX
AMD Sempron 2600+, 256MB DDR, 80GB HDD,
FDD, VGA FX5200 128MB, SB 3D 5+1 Surround Sound,
LAN 10/100 Mb/s, DVD-RW/CD-RW,
17" monitor TCO95 FLAT, klávesnice, myš
SLEVA
od 500,-/měs.
s DPH 17.838,-
14.990,-

VÝHODNÝ NOTEBOOK
PRESTIGIO CAVALIERE 143
Intel Celeron 1,4GHz, Display TFT 14", LCD1024x768,
HDD 40GB 5400 RPM, LI-ON baterie, Hmotnost 2,7kg
RAM 256 DDR, Combo DVD/CD-RW
od 661,-/měs.
s DPH 23.193,-
TIP 19.490,-

▸PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
▸MINIMÁLNÍ CENY

VÝBĚR Z PC SESTAV: SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU

Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.

DXT WORKSTATION
AMD Sempron 2300+
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 40GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická karta up 32MB, SB 5+1 surround sound, LAN
HIT SLEVA
od 198,-/měs.
s DPH 7.128,-
5.990,-

DXT EURO PC+
Intel Celeron 2,66GHz C330
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 40GB ATA100, FDD 3.5" 3D grafická karta GF4000 128MB TV, 3D stereo surround, DVD-ROM, LAN
SLEVA
od 314,-/měs.
s DPH 11.293,-
9.490,-

DXT GAMES 007
AMD Sempron 2800+
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 80GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická, karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
SLEVA
od 330,-/měs.
s DPH 11.888,-
9.990,-

DXT TURBO 3000
AMD Athlon 64 XP 3000+
operační paměť 256MB DDR, ATA100, FDD 3.5", 3D graf. ATI Radeon 9600 128MB, SB 5+1 surround, DVD-ROM 16x48x LAN
AKCE
od 512,-/měs.
s DPH 18.433,-
15.490,-

ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
4x CHIP tip
PC WORLD TOP PRODUKT

DOPRAVA ZDARMA
EXPRESNĚ PO CELÉ ČR DO 24h

... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮ ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!
☎ 271 742 467

Provozní doba: Po - Pá: 9,30 - 18,00h; So: 10:00 - 14:00h

PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel.: 543 211 417, 776 149 814
LIBEREC - Husova 33, Tel./fax: 485 108 644
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel.: 577 431 491/ 603 547 322
JIHLAVA - Havířská 22, Tel./fax: 567 331 673
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 385 310 025
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601

Ceny jsou uvedeny bez DPH, v kategorii silver, platné při předložení této inzerce do 14 dnů od distribuce a platbě v hotovosti. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Doprava zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč. Tiskové chyby vyhrazeny.

www.dxt.cz

hezký (ne tak docela) nový rok

Opět jsme si koupili nový kalendář, opět si musíme zvykat na psaní nového letopočtu a opět pro vás máme článek s přehledem toho, co vás letos čeká. Na nějaká zvláštní překvapení se ale raději netěšte.

O duševní stagnaci moderních počítačových her se toho napsalo už více než dost. Ale snad nikdy se to neprojevilo tak silně, jak tomu nejspíš bude letos. Ať se podíváte kam se podíváte, zpoza všech rohů nenápadně vykukují a decentně pomrkávají samá pokračování – a nějakou opravdu zajímavou novinku, která se neopírá ani o předchozí díly ani o slavnou licenci, abyste hledali s lucernou. Má to ovšem i světlé stránky - bez sebemenšího zaváhání můžeme okamžitě vyjmenovat desítku titulů, na které se už předem strašně těšíme; a je to právě díky tomu, že už předem víme, co od nich můžeme očekávat. Měli jsme je rádi před lety a jsme přesvědčeni, že nás ani letos nezklamou. O jaké se jedná? *Age of Empires 3*, *Civilization IV*, *Dungeon Siege II*, *Empire Earth II*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Hitman: Blood Money*, *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*, *Quake IV*, *Splinter Cell: Chaos Theory*, *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*... Našlo by se jich ještě mnohem více, ale všimněte si, že jen v jednom případě se jedná o skutečnou novinku a ne o pokračování (ačkoliv vývojáři z GSC Game World vydání svého díla odkládají už tak neuvěřitelně dlouho, že je *S.T.A.L.K.E.R.* vlastně sám svým vlastním pokračováním).

ZNOVU A ZNOVU A ZNOVU

2 0 0 5

Na jednu stranu vývojářům často vyčítáme, že už téměř rezignovali na jakoukoli snahu přijít s originálním titulem, a na stranu druhou všichni hltáme novinky o dalším *Age of Empires* a čtvrtém *Quaku*, navzdory mírně kontroverzním reakcím na předchozí díl netrpělivě čekáme na zprávy o třetím *Deus Ex* a nepokrytě závidíme majitelům konzole PS2, že už zničili několik gamepadů na *GTA: San Andreas*. Je tedy vůbec na místě lát výrobcům za to, že nám nabízejí jen samá pokračování? Rozhodně ne. Samozřejmě za předpokladu, že ony nové díly budou kvalitní a že se tu a tam objeví nějaká novinka – ze které se také záhy stane série.

Nutno ovšem poznamenat, že především velké vydavatelské domy se začínají učit novým trikům (a pak věřte tomu přísloví o starém psu... vždyť víte, jaké máme na mysli). Všimli jste si, že se nám tradiční číslovky někam vytrácejí? Rychle, bez přemýšlení. Kolikáté *GTA* je *San Andreas*? Ha! Páté? Šesté? Zatr sakr... Chyba lávky, svým způsobem pořád třetí. Vždyť se mění jen prostředí a krapítek také engine – a to přece bývá znakem datadisku, ne? A pokud bychom počítali datadisky zvlášť, neměli bychom také nějak zohlednit šest let starý *Lon-*

don 1969? To takový *Hitman* to má jednodušší – tomu prostě číslo najednou zmizelo, nikdo neví, kam se podělo, ale vydavatel si mne ruce. Bez té čtyřky na konci totiž není u *Blood Money* tak očividné, že ty jeho vydělané peníze jsou opravdu krvavé, že mezi druhým a čtvrtým dílem není zdaleka tak propastný rozdíl, jak by se ještě před několika lety slušelo a patřilo.

A ještě jeden fígl na nás mají v herní branži připravený: letopočty. Dejte za jméno hry číslo ve formátu XXXX, a zákazníkům bude dlouho trvat, než si uvědomí, že si už pár let kupují vlastně totéž. Tím nenarážíme jen na sportovní produkci Electronic Arts – jmenovat můžeme *Football Manager* nebo *Colin McRae Rally*. Povšimněte si také, že onen letopočet je vždy aktuální rok plus jedna. Proč? Protože jen tak mohou vydavatelé svou stárnoucí dojnou kravičku vydávat za bujaré telátko plné elánu a nových nápadů. Vždyť je přece o rok před ostatními, nebo ne?

▸▸ BUDE LÍP...

Ale dost láteření. Herním společnostem skáčeme na špek dobrovolně a velice ochotně (co na tom, že se jedná o zakuklený stopětačtyřicátý druhý díl notoricky známé série, hlavně že nás to baví) a občas se vynoří i pár zajímavých novinek. A tím nemáme na mysli pouze profláknuté ukrajinské dílko inspirované románovou tvorbou bratrů Strugackých. Co takhle *The Movies*? Že vás filmová branže nijak neláká? Nu dobrá, sice zahazujete možnost dát všem hollywoodským klišé na frak, ale budiž, jak chcete. Nezajímá vás ani *Zaklínač*, *Boiling Point* (dříve *Xenus*), *Pariah*, *Juiced* nebo *F.E.A.R.*? To všechno jsou tituly, které se nemohou opřít o žádnou berličku, ale i tak na ně čekáme jako na smilování boží. A není to jenom tím, že Andrzej Sapkowski je jedním z nejslavnějších evropských tvůrců fantasy a že z dílen Monolithu nikdy nevyšel žádný brak (ono faux pas s „veledílem" *Contract J. A. C. K.* milosrdně přehlížíme). Tyhle hry vypadají opravdu velice zajímavě samy o sobě.

Navíc je vysoce pravděpodobné, že se z čistého nebe objeví nějaké překvapení, o kterém zatím vůbec netušíme. Každý rok se objeví nějaký ten *Riddick*, *Painkiller* nebo *Codename: Panzers*, o kterých se do poslední chvíle neví skoro nic, od nichž se nic nečeká a které se nakonec ukáží být stokrát lepší než nějaký reklamou řádně namasírovaný bazmek. A že takových je, až hanba mluvit.Teď už ale nezdržujme a podívejme se na hry, které by nám měly letos připravit nejednu bezesnou, zato však příjemně propařenou noc.

DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ

Nad vydáním některých her visí otazník: nikdo oficiálně neoznámil, že by měly letos vyjít, ale všichni víme, že se na nich pracuje. Dočkáme se jich do konce roku, nebo budeme muset čekat déle, než by nám bylo libo? Sehnali jsme všechny dostupné informace a pokusíme se vám tuto otázku odpovědět.

Max Payne 3 – Hodně lidí by si přálo vidět tuto hru v obchodech co nejdříve, a to navzdory faktu, že ji ještě nikdo oficiálně neohlásil. Není se čemu divit. Na poli „áčkových" akcí patří *Max Payne* sice mezi ty nejkratší, avšak zároveň s nejpropracovanějším příběhem a nejpoutavější zápletkou. Tak kde to vázne? Druhý díl vyšel již v říjnu 2003 – bylo by tedy na čase, aby se objevil i třetí, ne? Nejspíš vás zklameme, jelikož příchod *Maxe Payna 3* lze očekávat spíše až v roce 2006. Z dostupných informací vyplývá, že by „trojka" měla obsahovat mnohem více inovací než *The Fall of Max Payne* a že vývoj již neprobíhá v kancelářích finských Remedy, nýbrž někde úplně jinde – to práce pravděpodobně také zdrží. Ale co. Na prvního *Maxe* jsme od oficiálního ohlášení čekali několik let a také jsme to přežili.

Duke Nukem Forever – Bylo by snadné říct „a koho to zajímá", ale to by bylo pokrytectví. Nás to opravdu zajímá. Ne že bychom byli stoprocentně přesvědčeni, že to bude naprostá pecka: onen zájem je spíše poněkud perverzního a škodolibého charakteru. Chceme prostě vědět, jak bude vypadat hra, která se měla podle původních slibů objevit v obchodech již před sedmi lety na enginu z prvního *Quaku*. A letos bychom se mohli tohoto titulu skutečně dočkat (navzdory některým fámám se na něm opravdu stále pracuje a společnost 3D Realms již odstartovala vývoj dalšího projektu). Ale... jak to říci kulantně... pokud by tahle hra byla koněm na dostizích, tak bychom si na ni rozhodně vsadili. Vždycky jsme měli rádi outsidery.

Deus Ex 3 – O téhle hře se šušká vlastně od chvíle, co vyšel *Deus Ex: Invisible War*, a není žádným tajemstvím, že na ní pracuje sám Warren Spector. Ještě v srpnu 2004 se zdálo, že se další díl objeví v roce 2005 – vyplynulo to ze zprávy bývalého ředitele Eidosu Roba Dyera. Jenže teď je situace jiná. Objevil se *Project: Snowblind*, jenž je zasazený do stejného světa, a není pravděpodobné, aby se *Deus Ex 3* objevil v tomtéž roce. Takže si nejspíš budeme muset počkat do roku 2006. Co se dá dělat. Hlavně když další pokračování nebude tak... kontroverzní jako *Invisible War*.

Tomb Raider 7 – Hra *The Angel of Darkness* byla poměrně velkým debaklem a téměř se jí podařilo pohřbít dříve slavnou a opěvovanou sérii. Teď se od jejích otců vývoj přesunul do studia, které stojí mimo jiné za upírskou ságou *Legacy of Kain*. Je sice možné, že se nová Lara objeví na monitorech počítačů již letos (přinejmenším verze pro PS2), ale co se nás týče, raději bychom ji nechali ještě rok odpočívat v regenerační lázni. Rozhodně to potřebuje. Slečna Croftová nemá další průměrnou hru zapotřebí – jestli nechce své angažmá v herní branži pověsit na hřebík, mělo by být její další entrée po čertech dobré; a to nelze uspěchat. Jinak to může rovnou zabalit a lehnout si do jedné z bezpočtu hrobek, které za svou kariéru vyloupila.

Call of Duty 2 – Světe div se, ale začíná se něco proslýchat. Zatím to jsou velice neurčité informace, ale dá se předpokládat, že nás hra opět zavede na bojiště druhé světové války a že kromě multiplayeru nebude chybět ani singleplayerová kampaň. Moc bychom se nedivili, kdyby právě toto byl onen titul, kvůli kterému v id Software pozdrželi freewarové uvolnění zdrojového kódu pro *Q3A* engine – někdo koupil licenci za částku v řádu stovek tisíc dolarů, takže to nebude jen tak nějaký béčkový projekt. Zdroje zvěstí o *Call of Duty 2* jsou ovšem natolik neoficiální, že není možné se na ně spolehnout. Vzhledem ke komerčnímu úspěchu původní hry je však logické, že se dříve či později objeví pokračování.

NAŠE DOMOVINA

Letos bychom se měli dočkat pěkné úrody „áčkových" českých her – pokud vše vyjde tak, jak má, objeví se jich celý tucet a třeba ještě i nějaká navíc (a to nepočítáme dětské tituly jako *Se zajdou za poznáním* či množství poloprofesionálních, ale přesto zajímavých projektů). U osmi je již potvrzené datum vydání, ačkoliv je samozřejmě jen předběžné a mnohé se může změnit; u těch ostatních není datum uvedení na trh jisté a v několika případech ani nikdo nepotvrdil, zda se na hře vůbec pracuje. Pozornost přilákají hlavně projekty ostřílených brněnských Altarů (*UFO* by mělo vyjít na podzim, RPG Vision bohužel nejspíš až příští rok), nové dítko Plastic Reality Technologies *El Matador* a premiéra pražské společnosti Mindware Studios *Cold War*. Příjemným překvapením by však mohlo být i *Nibiru*, jež vzniká v dílnách firmy, která nám přinesla *Posla smrti*. Bohužel vám nemůžeme přinést žádné konkrétní zprávy o projektech, které vás – stejně jako nás – zajímají nejvíce. O *Operaci Flashpoint 2* se již nějakou dobu nemluví, ačkoliv se měla na trhu objevit již na konci loňského roku. Ticho po pěšině panuje také kolem dvojice Illusion Softworks/Pterodon Software – předpokládá se, že pracují na titulech *Mafia 2* a *Vietcong 2*, ovšem skutečnost je třeba naprosto jiná (může se jednat o datadisky, konverze a podobně).

Název hry	Žánr	Výrobce	Vydavatel	Datum vydání
Nibiru: Messenger of the Gods	adventure	Unknown Identity	Future Games	III.05
Loco Mania	simulátor	7fx	není známo	III.05
Inquisitor	RPG	Wooden Dragon	není známo	VI.05
Ron Loo	adventure	Peregrius	Future Games	VI.05
Cold War	3D akce	Mindware Studios	Dreamcatcher	IX.05
El Matador	3D akce	Plastic Reality Technologies	Cenega Publishing	X.05
Everown	on-line 3D akce	Level 12 Paladins	StringData	XI.05
UFO: Aftershock	taktická strategie	Altar interactive	Cenega Publishing	XI.05
Mafia 2	3D akce	Illusion Softworks	není známo	není známo
Operation Flashpoint 2	Bohemia Interactive Studio Codemasters	není známo		
Polda 5	adventure	Zima Software	není známo	není známo
Vietcong 2	3D akce	Pterodon Software	není známo	není známo
Vision	RPG	Altar interactive	není známo	není známo

POLICE
LSPD

RADĚJI SE JIM VYHNĚTE

Rozhodně se nedá říci, že by byla většina počítačových her špičkových – takových, na které nikdy nezapomenete. Je tomu spíše naopak: po závěrečném videu daný titul v devadesáti pěti procentech případů prostě pustíte z hlavy. Přesto u skoro každého projektu existuje jeden nebo dva důvody, proč se do něj ponořit a ztrácet s ním čas. Ve vydavatelských plánech různých společností z celého světa se nám ale podařilo najít i takové, kterým by se měl slušný hráč širokým obloukem vyhnout.

Universal Combat: A World Apart – Tato hra by klidně mohla nést podtitul „Derek Smart znovu zasahuje", případně „Pomsta Dereka Smarta". Jmenovaný veterán herní branže se totiž nevzdává svého snu – vytvořit dokonalý projekt s nepřekonatelným herním systémem, kde byste mohli dělat vše, co se vám jen zlíbí. A možná se mu to už dokonce podařilo, jenže všechny jeho výtvory jsou tak příšerně překombinované, odpudivé a nehratelné, že jejich kvality (alespoň podle pana Smarta) dosud nikdo neodhalil. Datadisk *A World Apart* půjde podle všeho ve stopách svých předchůdců: bude složitý, nehezký a uživatelsky hodně nepříjemný. Možná, že když obětujete nějaký ten měsíc času, abyste ke hře přilnuli jako její tvůrci, tak si ji zamilujete. Nemáte-li však sloní dávku trpělivosti, držte se raději od *Universal Combatu* co nejdál. Tohle není zábava pro běžné smrtelníky.

Chariots: The First Olympics – Sportovní hry máme rádi, zvlášť ty netradiční. Ale závody antických spřežení, to už je trochu moc. Dovedeme si sice představit, jak vynikající by to mohla být zábava, kdyby se podařila; zároveň však vidíme všechna úskalí, kvůli kterým by hra mohla vzbuzovat spíše soucit než cokoliv jiného. Můžeme začít u nepříliš kvalitního grafického zpracování, pokračovat přes obavy z výsledné podoby animací (koně ještě nikdo v herním enginu pořádně nerozpohyboval, pokaždé vypadal jako dřevěná loutka, která měla navíc špatný den) a vše zakončíme u podivného herního systému. „Olympiáda", v níž jezdíte pouze s koňským spřežením po oválu – to asi bude něco. Jako freewarovku bychom to možná brali, ale platit za to? Ne, děkujeme.

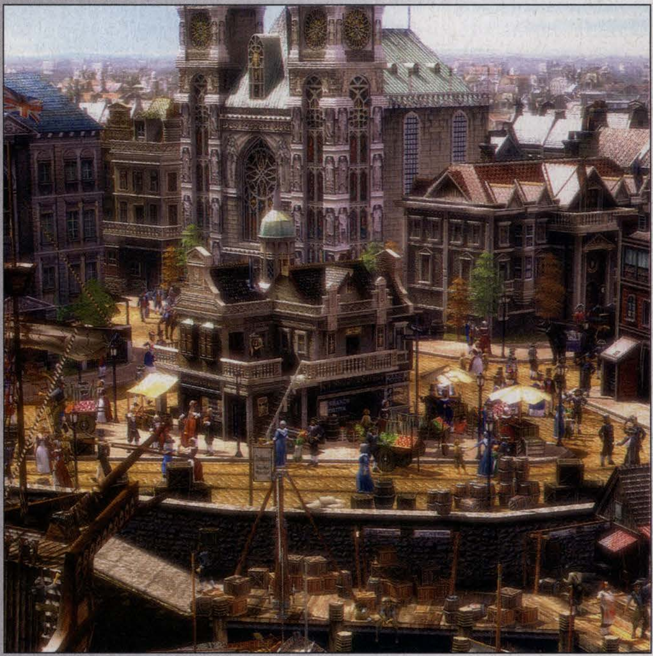
Lego Star Wars – Tohle nám připadá jako nejšílenější nápad pod sluncem. Ano, Lego je fenomén a Hvězdné války také. Spojit však obojí do jednoho celku? To zase měl někdo divokou noc, že? Nejde jen o to, že zakaboněný Darth Vader s umělohmotným výrazem moc strachu nenažene – co se jeho týče, i v hraném filmu vypadá jako legáček, tak co. Ale spojovat roztomilou neohrabanost žlutých figurek a kostičkové stavebnice s legendární filmovou sérií? To je už trochu moc. Pokud se vyplatí přistupovat ke hrám s „mass-marketovou" licencí velice opatrně, zde se obezřetnost vyplatí dvojnásob. Licence jsou totiž také dvě, a to nemůže dobře dopadnout.

Survivor – Nezdá se vám, že vytvořit hru na motivy největších skutečných katastrof a po hráči chtít, aby přežil, je poněkud morbidní a nevkusné? Nám to teda tak připadá. Hru jsme bohužel ještě neviděli v chodu, takže vlastně netušíme, jakým způsobem má být zpracovaná, ale pochybujeme, že by toto téma šlo uchopit nějak zábavně. Abychom byli upřímní – doufáme, že vývojáři nakonec odsunou tento projekt k ledu. Přinejmenším teď, po tragédii v Asii, se jedná o téma nejen politicky nekorektní, ale hlavně nechutné. Stejně by to nejspíš nebyla dobrá hra, tak co…

AGE OF EMPIRES 3

Žánr: realtimová strategie
Výrobce: Ensemble Studios
Vydavatel: Microsoft
Datum vydání: říjen 2005

Nikdo neočekává, že by třetí díl série *Age of Empires* byl nějak přelomový či revoluční – ale stejně si ho všichni koupíme. Slavní tvůrci jsou totiž zárukou, že se u jejich dílka nudit rozhodně nebudeme. A co nám kromě nádherné grafiky (která na raných screenshotech budí dojem, že byla upravovaná ve Photoshopu) a fyzikálního systému Havok nabídne? Především dobývání světa tak, jak ho skutečně zažili naši předkové. Už nebudete provádět svůj národ od doby kamenné až po moderní časy – ujmete se jej zhruba v období objevení Ameriky – kolem tohoto kontinentu se točí i vše ostatní. Nemělo by vás tedy překvapit, že si zahrajete za různé Indiány, za Brity, Španěly, Francouze a další dobyvačnou verbež. Základní herní systém pravděpodobně zůstane beze změn, ale dočkat byste se měli celé řady vylepšení – a to jak v boji, tak i co se týče správy dobytého území.



CIVILIZATION IV

Žánr: tahová strategie
Výrobce: Firaxis Games
Vydavatel: není známo
Datum vydání: listopad 2005

Hry od slavného tvůrce Sida Meiera mají vždy několik charakteristických rysů. Jsou zábavné a propracované, osloví stejným dílem začátečníky i zkušené harcovníky a připoutají vás k sobě klidně i na několik měsíců. Čtvrtý díl série tahových strategií *Civilization* nebude v tomto směru žádnou výjimkou. Ve 3D – podobně jako třeba v *Rome: Total War* – budete moci plynule zoomovat z celosvětového pohledu až na detaily vypiplaných aglomerací. Zahrajete si také v kooperativním módu s přítelem po síti, a co je hlavní – na jednotlivé vývojové stupně povede díky kompletně přepracovanému technologickému stromu pokaždé několik různých cest. Nebude tedy záležet na tom, jestli právě závodíte ve zbrojení nebo se jen staráte o vědu či blaho svých poddaných – ačkoliv vám některé vynálezy zůstanou utajeny, hlavního cíle dosáhnete tak jako tak.

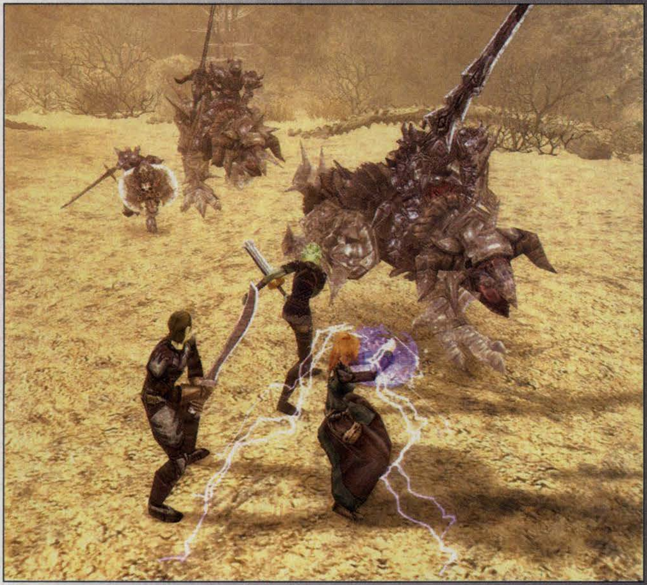
If you capture Cologne, your troops will smell nice. (Not really.)
Cologne:2 (Wa rior)

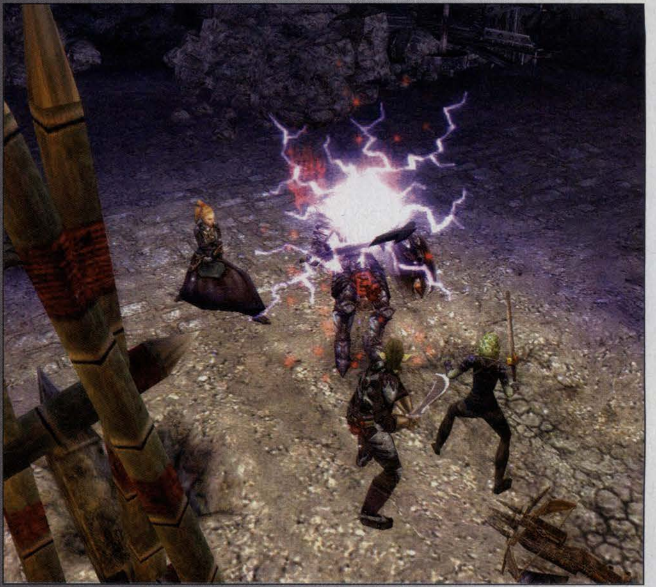
Zoom in close on trouble spots, so you can see who needs oppressing.

DUNGEON SIEGE II

Žánr: akční RPG
Výrobce: Gas Powered Games
Vydavatel: Microsoft
Datum vydání: březen 2005

Akčních RPG z fantasy prostředí je spousta, ale skutečně kvalitních akčních RPG z fantasy prostředí je jako šafránu. *Dungeon Siege II* naštěstí mezi takové bezesporu patří (či přesněji řečeno patřit bude). Jeho tvůrci dobře vědí, co hráči chtějí: spoustu rychlé akce, usekaných končetin, jednoduché – avšak propracované – statistiky, hodně levelování, spoustu různých potvor a víc zbraní, než byste dokázali naložit na valník. Tohle všechno vás v *Dungeon Siege II* čeká a ještě navíc se můžete těšit na slušně vypadající grafické zpracování. Nás ovšem nejvíce potěšil nádech nelinearity – mnoho questů půjde řešit různými způsoby. Ne vždy se spolehnete na ostří svého meče (dýky, šavle, sekery...), ale hodit se vám tu a tam bude mrštný jazyk. S tím souvisí také jedna zásadní změna – v dialozích dostanete na výběr z více odpovědí, takže bude záležet jen na vás, zda se přátelský rozhovor zvrtne v šarvátku, nebo jestli naopak získáte nového spojence. Ale ono klikání na potvory a sekání končetin pochopitelně nad těmito prvky převáží – a to je v případě akčního RPG jen dobře.

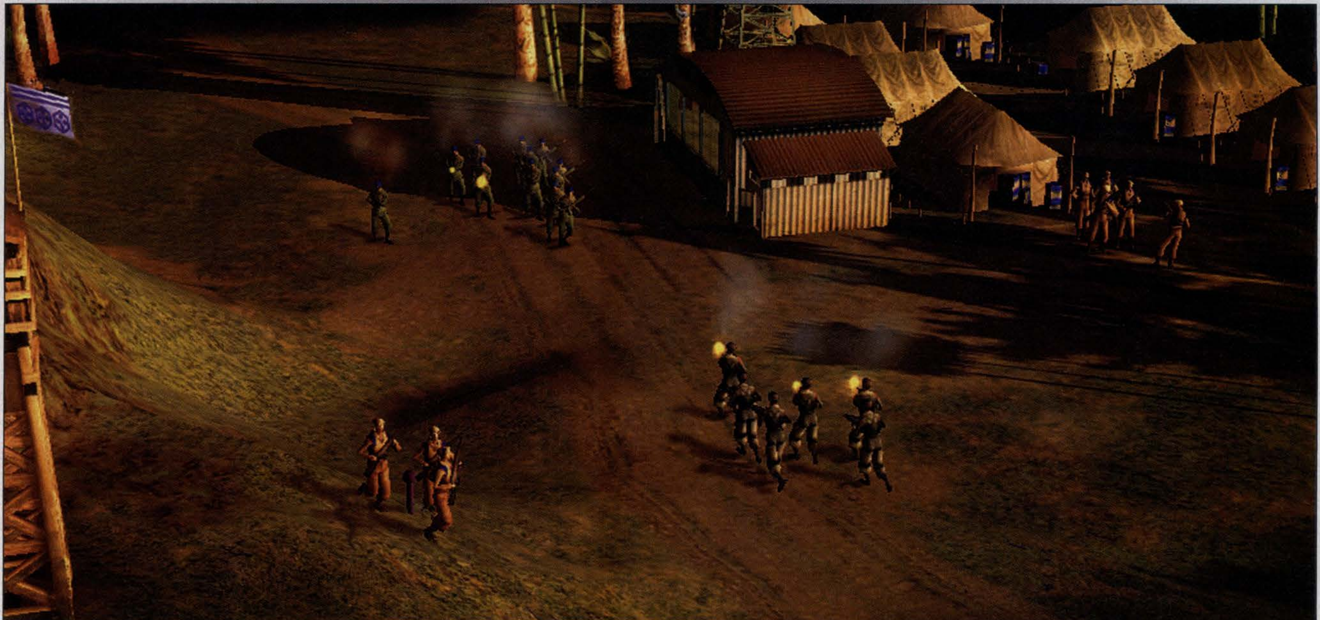




EMPIRE EARTH II

Žánr: realtimová strategie
Výrobce: Mad Doc Software
Vydavatel: Vivendi Universal Games
Datum vydání: duben 2005

Mrzí vás, že se v připravovaném *Age of Empires* nepodíváte do starověku? Chmury stranou – do hlubin času se vypravíte v největším konkurentovi zmíněné legendy, v pokračování realtimové strategie *Empire Earth II*. Hlavní předností tohoto titulu je, že v každé epoše (celkem by jich mělo být patnáct) se musíte naučit správně zacházet jak se zdroji, tak i s fungováním ekonomiky a výrobního řetězce. V době kamenné to je snadné: prostě nalovíte nějakou tu zvěřinu, ženy vyženete na sbírání bobulí a ve volném čase se všichni pustí do výroby pěstních klínů. Brnkačka. Později však přibudou starosti s políčky, se vzrůstající mocí církve, s najímáním a výcvikem vojáků a podobně. Samozřejmostí je zbrusu nový engine, ale dočkáme se také většího důrazu na diplomacii, ekonomiku, správu jednotlivých území a celkový realismus zpracování, jež se rozhodně nezastaví jen u grafiky. Herní systém by totiž v sobě měl spojovat tolik prvků jako málokterý titul tohoto žánru.



Grand Theft Auto: San Andreas

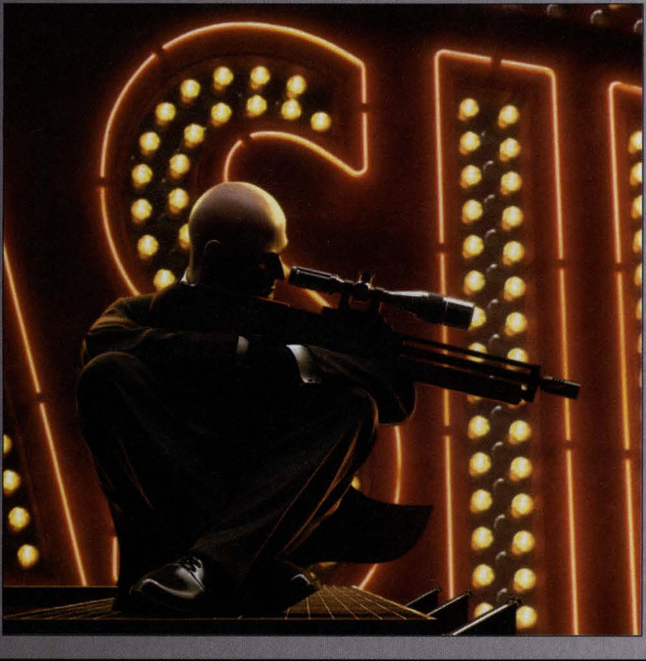
Žánr: 3D akce
Výrobce: Rockstar Games
Vydavatel: Také 2 Interactive
Datum vydání: červen 2005

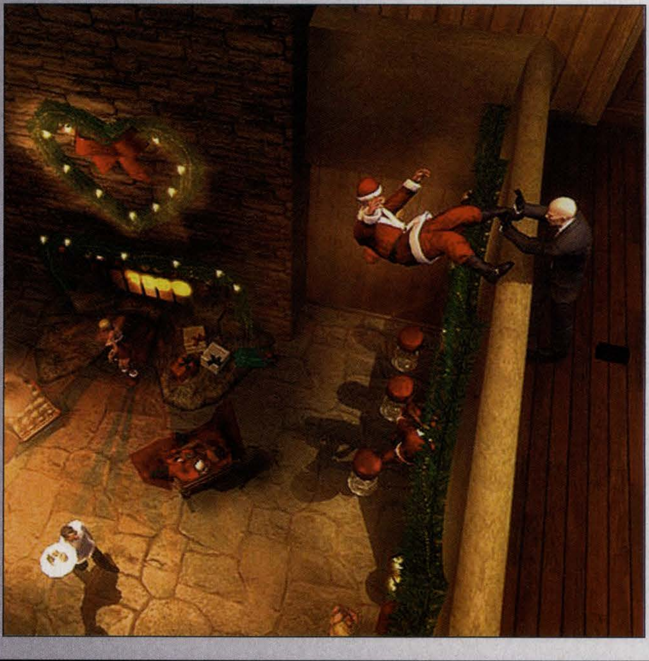
Tuto hru jistě není zapotřebí představovat. Existuje snad nějaký důvod, proč se na ni netěšit? Kromě obtížnosti některých pasáží a poněkud zastaralého grafického zpracování nás nic nenapadá. Jinak má *San Andreas* vše, co si jen můžeme přát. Nelineární postup příběhem. Dobývání teritorií. Zběsilé honičky v autech. Plížení budovami plnými nepřátel, a to včetně skrývání se ve stínech. Jízdu na kole. Létání v letadle. Seskoky padákem. Nájemné vraždy i zachraňování nevinných slečinek. Boj proti policistům i drogovým dealerům. Tři obrovská města a ještě větší venkov. Stovky úkolů. Propracovaný příběh plný zvratů a nečekaných rozuzlení. Možnost obléknout svého hrdinu, do čeho chcete, udělat z něj svalovce nebo tlouštíka nebo kombinaci obojího. A samozřejmě zde na vás čeká vynikající soundtrack a notná dávka humoru, která je pro celou sérii *Grand Theft Auto* tolik typická. Neexistuje žádná výmluva, proč se téhle hře vyhýbat.

Hitman: Blood Money

Žánr: 3D akce
Výrobce: IO Interactive
Vydavatel: Eidos
Datum vydání: duben 2005

Série *Hitman* je svým způsobem jedinečná. Ani ne tak tím, že se v ní vžíváte do role nájemného zabijáka (takových titulů jsou tucty a „Číslo 47" je svým způsobem klaďas), ale tím, že vás design mise nenutí do jednoho jediného řešení aktuální mise. K dispozici je nepřeberné množství možností, jak daný úkol splnit – od nenápadné infiltrace bočním vchodem přes převlečení prakticky za kohokoliv až po vyvraždění všeho živého v okolí. Čtvrtý díl by měl přinést kromě o něco drsnější atmosféry (která byla už minule poměrně ostrá) také starosti o peníze. Náš oblíbený vrah je totiž navzdory svému přesvědčení přece jen obyčejný člověk a jako takový nedostane nic zadarmo. Za peníze vydělané v misích si tedy nakupuje lepší výzbroj, a pokud při plnění úkolu něco pokazíte (například vzbudíte větší pozornost, než by bylo žádoucí), bude vám část platu stržena, a tu nádhernou odstřelovací pušku s průbojnou municí si tak koupíte až příště. Nezní to špatně.

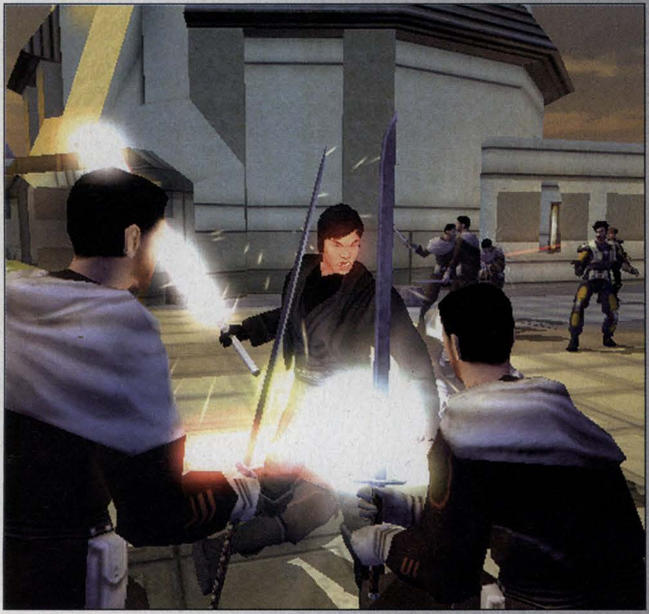


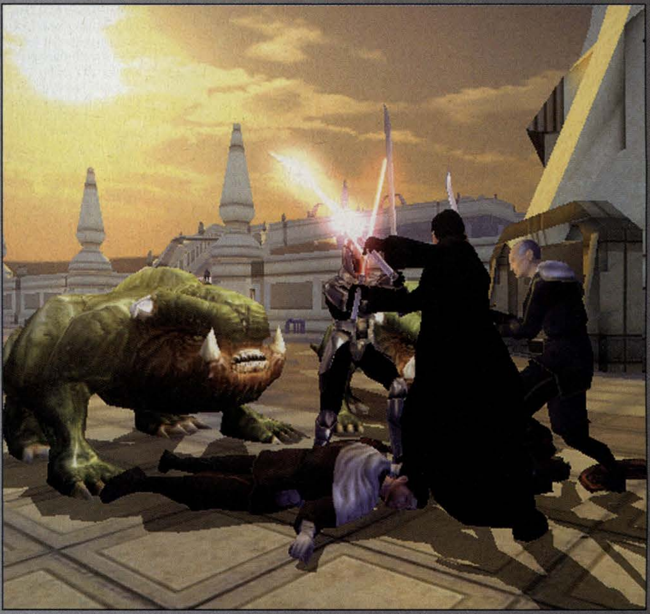


KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Žánr: RPG
Výrobce: Obsidian Entertainment
Vydavatel: Activision
Datum vydání: únor 2005

Hry zpracované na motivy Hvězdných válek lze rozdělit do dvou kategorií: na vyloženě špatné a vyloženě dobré. RPG *Knights of the Old Republic* naštěstí patří bez jakýchkoliv pochybností do druhé skupiny, a to navzdory všem handicapům – slavné licenci, portování z konzole a podobně. Stejně jako v prvním dílu vás čeká putování mezi planetami (a opět na palubě lodi Ebon Hawk), herní systém D20, více různých způsobů řešení questů, balancování mezi temnou a světlou stranou Síly, najímání členů družiny, boje se světelnými meči s možností pauzy, spousta dialogů a předmětů v inventáři – zkrátka vše, co má dobré RPG ze světa Hvězdných válek mít. Pokračování *The Sith Lords* by navíc mělo mít ještě propracovanější zápletku, přičemž změnu pocítí hlavně rádoby padouši, kteří byli minule přece jen trošku opomíjeni (dobráci měli více možností k uplatnění svých sklonů). Škoda jen, že engine bude prakticky stejný jako minule – nenabízí zdaleka tolik detailů a efektů jako jeho mnozí konkurenti.

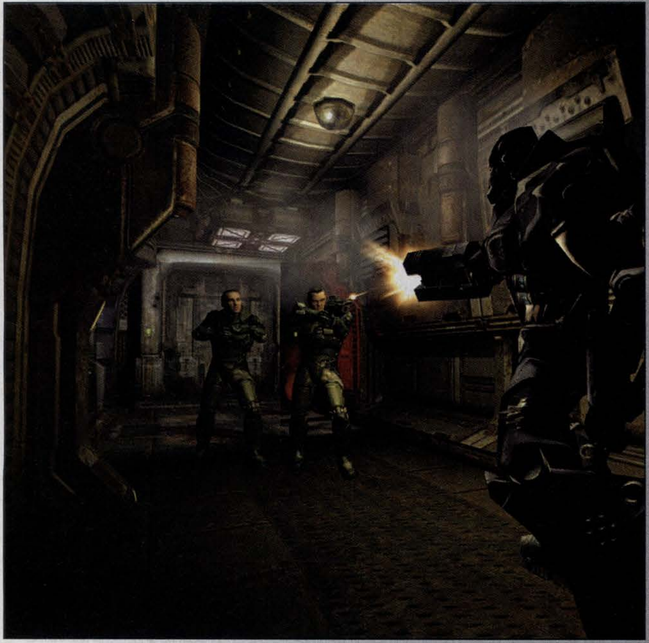


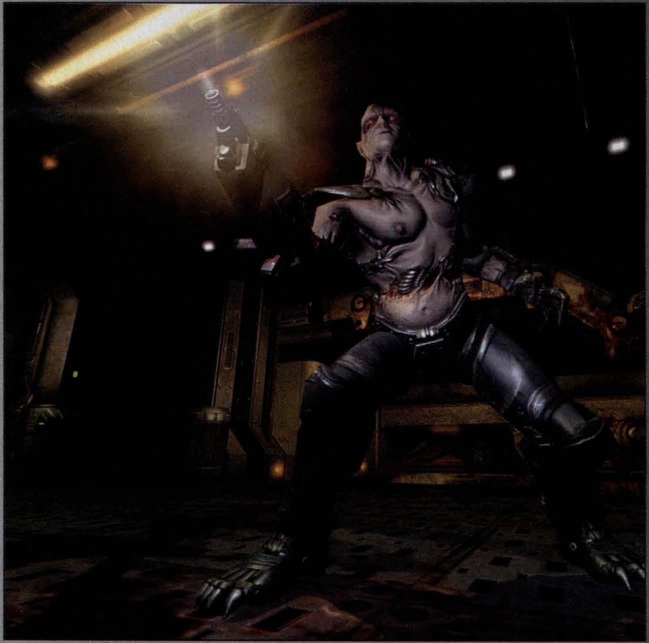


QUAKE IV

Žánr: 3D akce
Výrobce: Raven Software
Vydavatel: Activision
Datum vydání: červen 2005

Na rozdíl od svého předchůdce bude čtvrtý *Quake* převážně singleplayerovou záležitostí a jeho příběh naváže na osm let starý *Quake II*. Opět se tedy pustíte do bojů proti zlotřilým Stroggům, ale boje budou o poznání intenzivnější a nabitější adrenalinem. Není se čemu divit – *Quake IV* totiž jako první samostatný titul licencuje engine z *Doomu 3*. A o zaměstnancích Raven Software je známo, že s nástroji od id Software umějí často zacházet lépe než jejich vlastní tvůrci. V jejich hře se tedy neponoříte do pekelné tmy a jednotvárných skriptů, projedete se v mnoha vozidlech a co je hlavní – nebudete v tom sami. Obklopí vás také spousta spojeneckých vojáků, které sice přímo neovládnete, ale v boji vám výrazně pomohou. Zatím se tedy zdá, že *Quake IV* bude něco jako *Halo* pro PC – ovšem takové, jak jsme si jej představovali v době jeho ohlášení: vynikající.

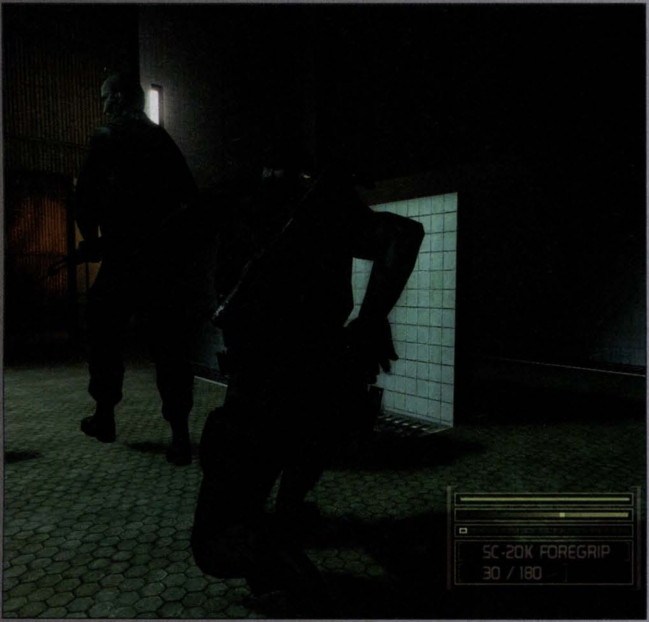


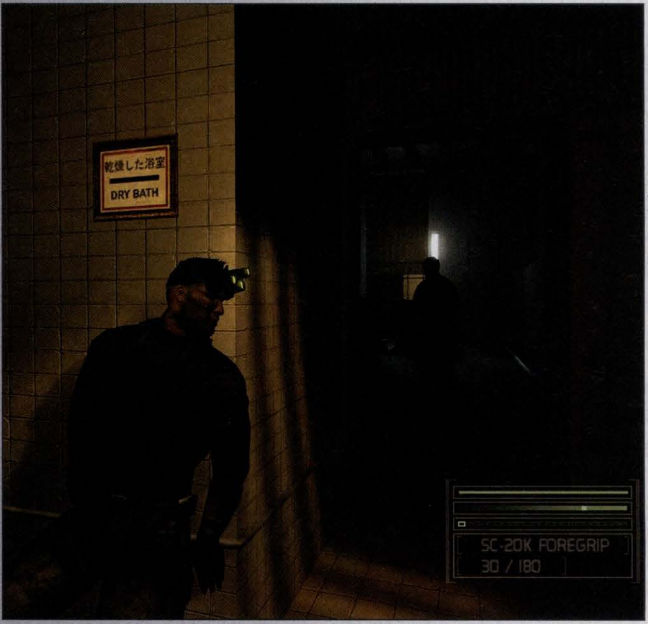


Splinter Cell: Chaos Theory

Žánr: 3D akce
Výrobce: Ubisoft Montreal
Vydavatel: Ubisoft
Datum vydání: březen 2005

Pokud přijde řeč na ryze špionážní akce, nemá *Splinter Cell* od Ubisoftu konkurenci, a to po všech stránkách. Je jedno, jestli se zaměříme na vizuální zpracování, umělou inteligenci nepřátel, schopnosti hlavního hrdiny nebo design mise, Sam Fisher prostě hraje prim. Nikdo také nepochybuje, že třetí díl bude ze všech nejlepší. Ten první byl slušný, ale *Pandora Tomorrow* jej bez problémů zastínila – a s *Chaos Theory* se historie zopakuje. Sam Fisher si bere čím dál tím méně servítků (se svým nože dokáže nadělat pěkné psí kusy, a to i z nepřátel), učí se novým akrobatickým kouskům a designéři zároveň postupně přicházejí na nové a nové způsoby, jak lokace co nejvíce ozvláštnit. V každé misi byste se tak měli dočkat přinejmenším dvou různých možných cest k cíli, interaktivnějšího okolí a hlavní hrdina také začne trošku samostatně myslet (náznaky této činnosti se u něj projevovaly již v *Pandoře*). Příjemnou zprávou je, že se konečně dočkáme kooperativního multiplayeru proti počítači.

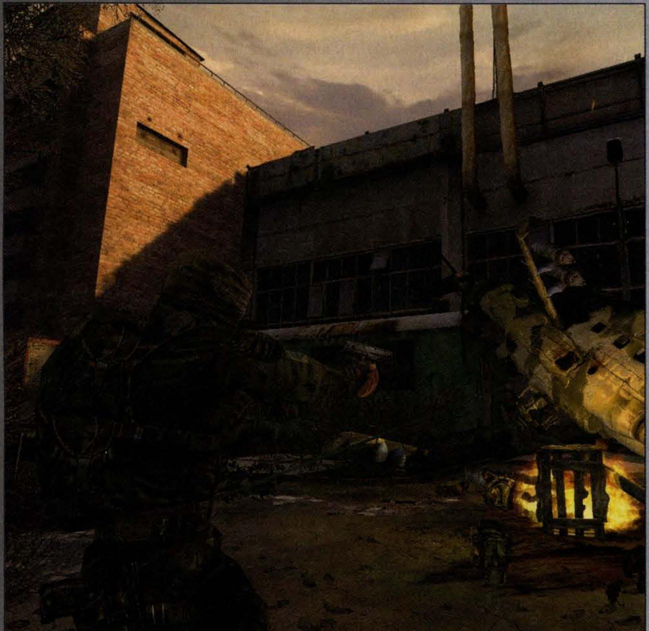


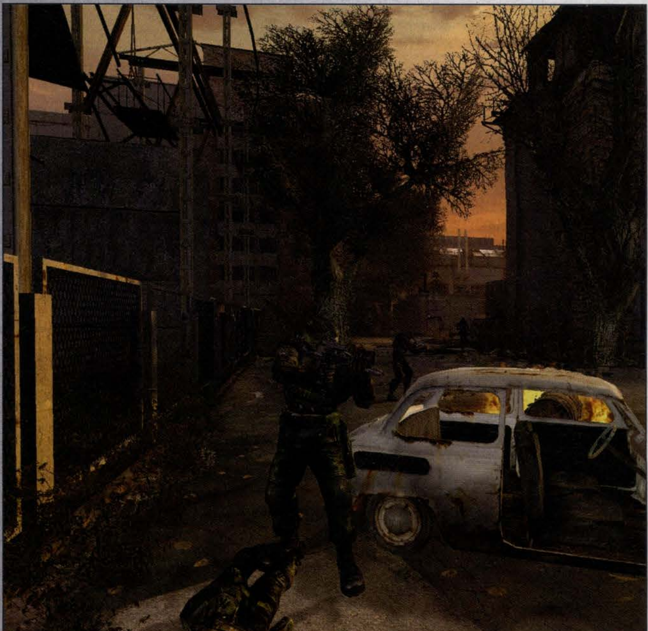


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

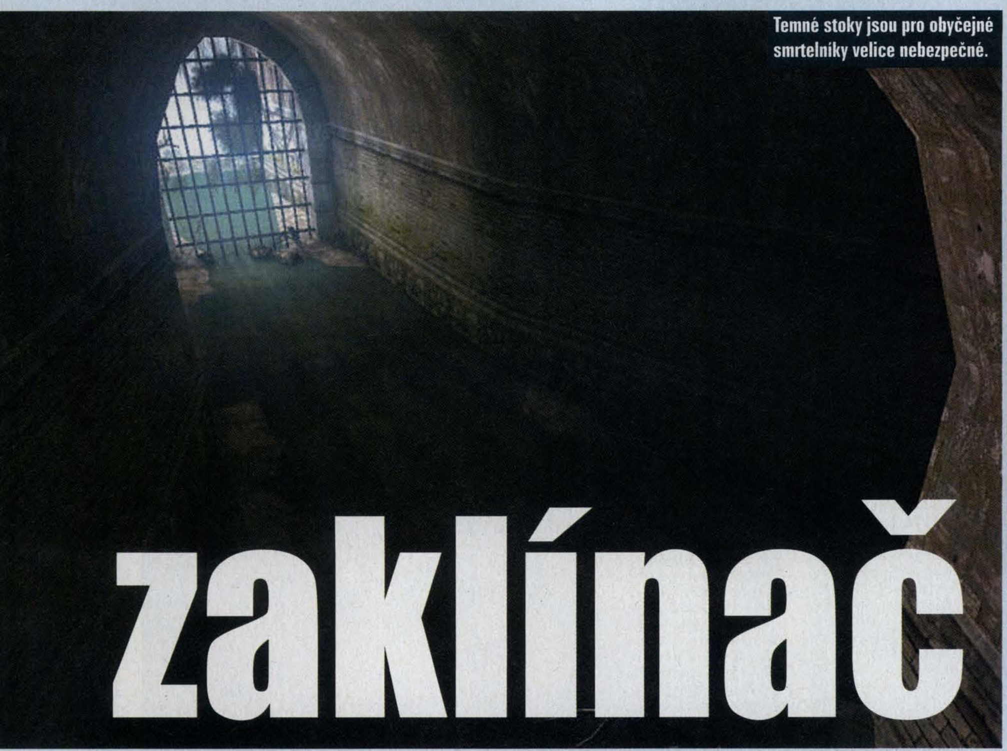
Žánr: 3D akce
Výrobce: GSC Game World
Vydavatel: THQ
Datum vydání: květen 2005

Ukrajina, Černobyl, bratři Strugačtí, radioaktivní Zóna, novodobí hledači pokladů, mutanti a neuvěřitelné grafické zpracování. Kdo by z náznaků nepoznal 3D akci *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, ten nemá právo považovat se za hráče. Tento titul se ze žánru 3D akcí snaží vymáčknout vše, co se jen dá. Obrovský svět bez jakýchkoliv omezení. Umělá inteligence lidských protivníků, kteří by se měli rovnat přinejmenším kvalitním botům z *Counter-Striku*. Unikátní systém simulace života v divočině, kde se každé zvíře chová podle svých potřeb – chce jíst, spát, pářit se nebo někoho roztrhat… K tomu kvalitní arzenál zbraní, které si můžete postupně vylepšovat, úkoly od několika znepřátelených frakcí, obchodování, nelineární dialogy, hledání artefaktů a podivné anomálie… Ano, pokud nás vývojáři z GSC Game World nezklamou, potrvá pěkně dlouho, než se objeví 3D akce, která by dokázala tento titul pokořit.





Pavel Mondschein, 05G0061


Temné stoky jsou pro obyčejné smrtelníky velice nebezpečné.

Opuštěný špitál se naplní při vypuknutí morové epidemie.

zaklínač

„Vskutku, pravím vám, nyní nadchází věk meče a sekyry, věk vlčí. Nadchází čas Bílé Zimy a Bílého Světla, čas Šílenství a Nenávisti; Ted Deireádh – Čas Konce. Svět zahyne v mrazu a neobrodí se než východem nového slunce." Tak zní nechvalně známá věštba elfky Ithlinne Aegli aep Aevenien, kterou může změnit jen proslulý zaklínač Geralt z Rivie – všemi nenáviděný vědmák.

Máte-li rádi fantasy, jistě vám neunikl skvělý román Zaklínač od polského autora Andrzeje Sapkowského. Toto mistrovské dílo uchvátilo spoustu čtenářů z mnoha zemí, a tak není divu, že konečně pomalu ale jistě vstupuje na pole interaktivní zábavy. Příběh chystaného akčního RPG *Zaklínač* (ve světě známého jako *The Witcher*) ale nekopíruje knižní dobrodružství Geralta a Ciri. Odehrává se pouze ve stejném drsném prostředí, jež se od klasických fantastických příběhů v mnohém liší. Pojďte tedy společně s námi nahlédnout pod pokličku kuchtíkům z nového polského týmu CD Projekt RED a odhalte další příběhy charismatického zaklínače Geralta z Rivie.

▸▸ BITVA O KAER MORHEN

Když se řekne akční RPG, nabízí se většinou představa *Diabla* nebo *Dungeon Siege.* O kvalitách těchto titulů nemůžete sice pochybovat, ale poutavý příběh abyste pohledali. To ovšem nelze říci o chystaném *Zaklínači,* který má po této stránce přímo excelovat. Geraltovo dobrodružství začíná ve chvíli, kdy se po dlouhé době vrací na Kaer Morhen – poslední útočiště kdysi slavných zaklínačů. Místo skupiny starých přátel, trpělivě trénující nové adepty, zde nachází neznámé útočníky, kteří se snaží všechny do jednoho pozabíjet. Zaklínač se okamžitě zapojí do boje a jenom díky svým nadlidským schopnostem přežije. Nyní má jediný úkol – najít tajemného nepřítele a pomstít své padlé druhy. Usilovné pátrání Geralta přivede na dalekou cestu a chtě nechtě ovlivní i osudy lidí, trpaslíků, elfů, gnómů a dalších bytostí, kterým hrozí kruté proroctví věštkyně Ithlinne.

Největším lákadlem Zaklínače je boj, který s ostatními akčními RPG nelze vůbec srovnávat. Hra nabídne tři různé styly: útočný, obranný a vyvážený.

Pokud patříte mezi fanoušky Sapkowského, nové polské akční RPG vám jistě vykouzlí spokojený úsměv na tvářích. Konečně vstoupíte do oblíbeného světa, v němž mizí klasické pohádkové dělení na dobro a zlo a přichází krutá realita. Zabíjení už není výsadou vznešených rytířů a smrt v boji nikoho nevynese do nebes. Umírání v tratolišti krve a zvratků je písní vyhrávající na cestu bělovlasému, speciálně cvičenému bojovníkovi, jehož povoláním je redukce počtu krvelačných bytostí, které vstoupily do poklidného fantasy světa při dávné konjunkci sfér. Přidejte ještě kapku černého humoru a erotiky a nechte se unášet na vlnách poutavého dobrodružství.

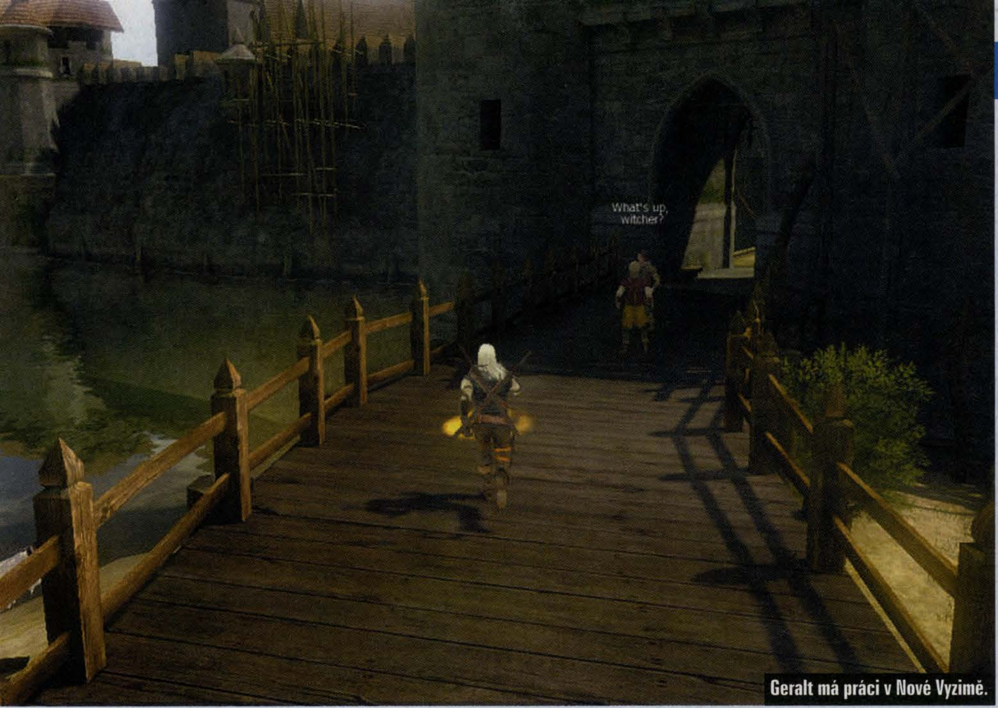
▸▸ NELINEÁRNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Akční RPG *Zaklínač* se dělí na pět základních kapitol, kterými se probojujete ke třem odlišným koncům. Na Geraltovu postavu nahlédnete ze third person pohledu. Zavítáte nejen do Kaer Morhen, ale také například na hrad krále Foltesta nebo do známých měst Vyzima a Mayenna a navštívíte i spoustu dalších lokací, jež neodmyslitelně patří do každičké fantasy. Čekají na vás různá městečka a vesničky, husté lesy a zatuchlé dungeony, plné nebezpečných monster. Mezi vzdálenými lokacemi budete cestovat nejen pomocí hlavní mapy, ale užijete si i klasického bloumání neznámou krajinou. V průběhu hry potkáte nejen několik starých známých, ale také například nově vznikající Řád planoucí růže (Order of Flaming Rose), jehož členové mohou údajně jako jediní odvrátit blížící se věčnou zimu.

Stejně jako v každém pořádném RPG dostanete i zde spoustu hlavních i vedlejších úkolů, ale jejich plnění nebude tak lineární, jak tomu většinou bývá. Záchrana nebohé princezny se záhy změní v její plánovaný únos a v takové situaci záleží vše pouze na vašem rozhodnutí. Na programu je i válka s jižním Nilfgaardem a nekonečné boje mezi lidmi a staršími bytostmi. Připojíte se na stranu utlačovaných elfů, jejichž komanda brutálně vraždí bez rozdílu všechny příslušníky lidské rasy, nebo se zúčastníte nelítostných pogromů vůči trpaslíkům, elfům i gnómům? A co na to říká přísný zaklínačský kodex? Život mrzutého Geralta z Rivie není peříčko – o tom se přesvědčíte na vlastní kůži.

▸▸ TĚŽKÝ ŽIVOT ZAKLÍNAČE

Největším lákadlem *Zaklínače* je boj, který s ostatními akčními RPG nelze vůbec srovnávat. Hra nabídne tři různé styly: útočný, obranný a vyvážený. Pokud si zvolíte první, budete se ohánět dvěmi zbraněmi najednou, zlepší se vám útok a zhorší obrana. Ve druhém případě použijete zbraň a štít, čímž se vám pochopitelně obrana vylepší. Poslední možnost bude asi



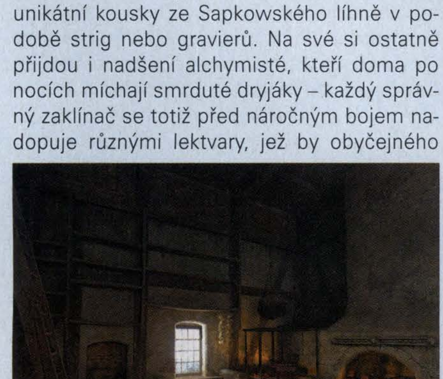
Geralt má práci v Nové Vyzimě.

Žánr:	RPG
Vydavatel:	CD Projekt
Výrobce:	CD Projekt RED
Předchozí projekty:	žádné
Internet:	www.thewitcher.com
Datum vydání:	2005

pro většinu hráčů nejzajímavější, neboť umožní bojovat s jednoruční zbraní a zároveň sesílat speciální zaklínačská znamení. Připomínáme, že jde o jednoduchá kouzla, která například umožní hýbat s předměty, odhodit či paralyzovat nepřítele nebo zapálit oheň. Ve hře se setkáte se šesti znameními (např. Aard, Igni), která bude možné vylepšit až na třetí úroveň, a také se postupem času naučíte téměř čtyřicet speciálních seků a útoků, z nichž vytvoříte různá komba. Před každým bojem si vyberete několik kombinací a hurá na nepřátele! Klíčovým prvkem se stane správné načasování vhodně zvoleného útoku. Čím lepší vystřihnete, tím více zkušenostních bodů dostanete, což je vcelku zajímavý nápad.

Na své si přijdou i nadšení alchymisté – každý správný zaklínač se totiž před náročným bojem nadopuje různými lektvary.

Ale nemyslete si, že vystačíte s jedním univerzálním útokem. Proti Geraltovi se postaví spousta nebezpečných nepřátel s různými bojovými styly, jimž se bude muset přizpůsobit. Kromě klasických monster, známých z každého fantasy RPG, se můžete těšit i na unikátní kousky ze Sapkowského líhně v podobě strig nebo gravierů. Na své si ostatně přijdou i nadšení alchymisté, kteří doma po nocích míchají smrduté dryjáky – každý správný zaklínač se totiž před náročným bojem nadopuje různými lektvary, jež by obyčejného člověka na místě zabily. Zpomalí si tep, zostří vidění, zlepší sluch nebo zrychlí reakce. I vědmák se ale může otrávit, na což byste si měli dávat velký pozor.



Zaklínač nabídne též propracovaný vývoj postavy. Při nashromáždění určitého počtu zkušeností postoupíte na další úroveň z celkem dvaceti a získáte několik bodů, které investujete do základních statistik (síla, hbitost a odolnost), bojového umění a zaklínačských znamení. V průběhu hry tak objevíte nové nebezpečnější útoky a postupem času se z vás stane nevyzpytatelný stroj na zabíjení, jakým má každý správný zaklínač ostatně být.

▶▶ DRŽTE JIM PALCE

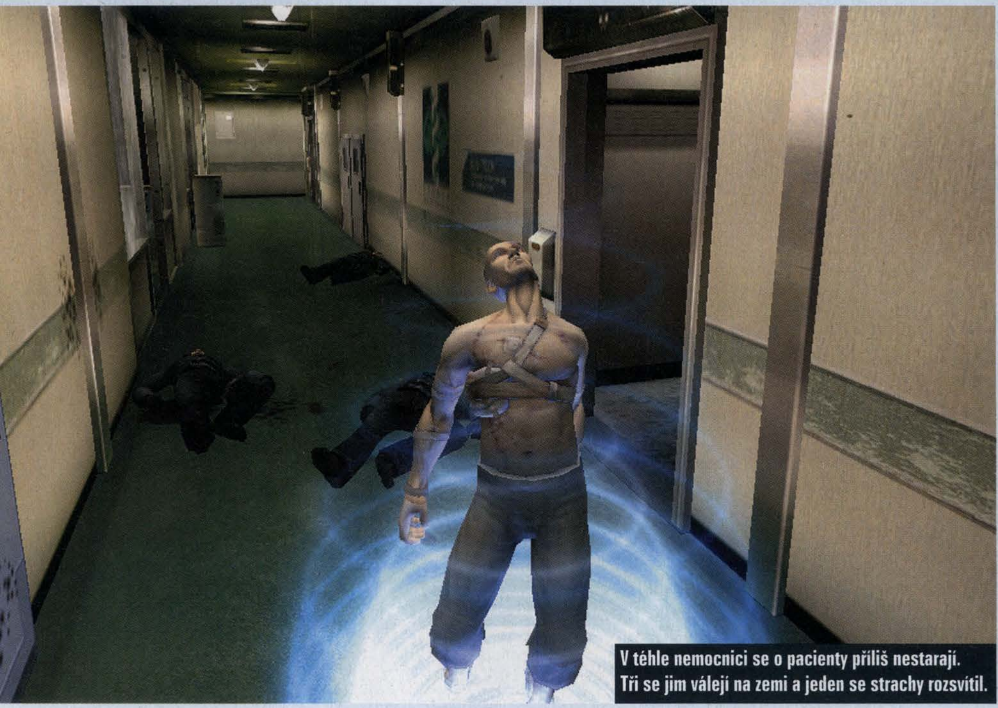
Autoři si dali záležet i na vizuální stránce hry. Po těžkém výběru ze čtyř nabízených enginů nakonec navázali spolupráci s BioWare, a *Zaklínač* tedy poběží na speciálně modifikovaném Aurora enginu, jehož původní verze poháněla i slavné RPG *Neverwinter Nights*. Čekejte plynulé střídání dne a noci, spoustu dalších nejnovějších efektů, a aby toho nebylo málo, na pohybech NPC postav se podepsal jeden ze slavných polských herců a bojové scény si vzal na starost mistr středověkého šermu Marcin Zmudski.

Zaklínač nabídne lákavý singleplayerový zážitek, který by mohl přinést svěží vítr do poslední dobou trochu opomíjeného žánru RPG. Pokud autoři dostojí svých slibů a neudělají zaklínačům ostudu, bude hra povinností pro všechny, kteří si úžasný Sapkowského fantasy svět oblíbili. Nechte se tedy překvapit a těšte se na Yennefer – ta přece v Geraltově příběhu rozhodně nesmí chybět! ◀◀

PETR PROŠEK

05G0064

second sight



V téhle nemocnici se o pacienty příliš nestarají. Tři se jim válejí na zemi a jeden se strachy rozsvítil.

Get to higher ground - JC, watch our six

Manual Reload 'SPACE'

Psychothriller s Halinou Pawlovskou v hlavní roli? Ne, máme smůlu, ani počítačové *Banánové rybičky,* ani střílečka *Ultra Fit'n'Kill* a plnění mrtvých zvířátek do konzerv. I když něco takového by mohlo konkurovat nedávno vydanému remaku nejlepšího švábího simulátoru všech dob *Bad Mojo.*

Po světlezelené dálnici bezhlesně kloužou světla. Monotónně a se železnou pravidelností znovu a znovu vnikají do strnulého zorného pole, aby jej po chvíli opět druhým koncem opustila. Najednou zpomalí, až se téměř úplně zastaví. Oči pomalu a namáhavě zaostřují a světla získávají konkrétní nepřirozeně geometricky pravidelný tvar, na bledězeleném pozadí začíná vystupovat charakteristická textura stropních kazet a z dálky se ozvou tlumené hlasy. Postel se zastaví. Vše začíná nabývat ostřejších, nepříjemně skutečných tvarů. Oči periferně zachytí dvě postavy hlídačů. Baví se o běžných věcech – rodina, fotbal. Pak se otevírají dveře a na scéně se objeví další postava, zprvu neviděná. Znenadání tak do té doby poklidně nazelenalý obraz narušuje čísi hlava v roušce a čepici, které by podle svého majitele zřejmě nebyly kompletní bez drobných cákanců od krve. „Doktor" se nad vás nakloní, píchnutí doprovází pocit tepla rozlévající se celým tělem a scéna se opět hroutí do tmy.

Franklin:
Well, that concludes your training, Doctor. It's time we headed to the Briefing Room for the lowdown on our mission. Come with me.

▸▸ KDE JSEM?

Původně jsem chtěl začít obvyklými bláboly o příběhu, ale nic takového, zapeklitá zápletka a její postupné rozplétání je jedním ze základních stavebních kamenů atmosféry, takže by byla škoda ji prozrazením kazit. A navíc zpočátku vlastně nevíte vůbec nic. Proč ležíte ve sterilně vypadající místnosti a vypadáte, jako by vás několik ukrajinských gangů použilo coby boxovací pytel, těsně před tím, než se na vás při odpoledních cvičeních vrhla celá třída nadržených šiček? Propadlé tváře pod trčícími lícními kostmi, plešatá hlava, kolem v důlcích utopených očí trochu přetažené modrofialové stíny, z nichž se pár rozuteklo i dál na obličej, a tělo samý šlic. A proč se najednou ocelová pouta, kterými vás přikurtovali k posteli, s klapnutím otevřou a vy jste volný?

Zpočátku vlastně nevíte vůbec nic. Proč ležíte ve sterilně vypadající místnosti a vypadáte, že by vás několik ukrajinských gangů použilo coby boxovací pytel?

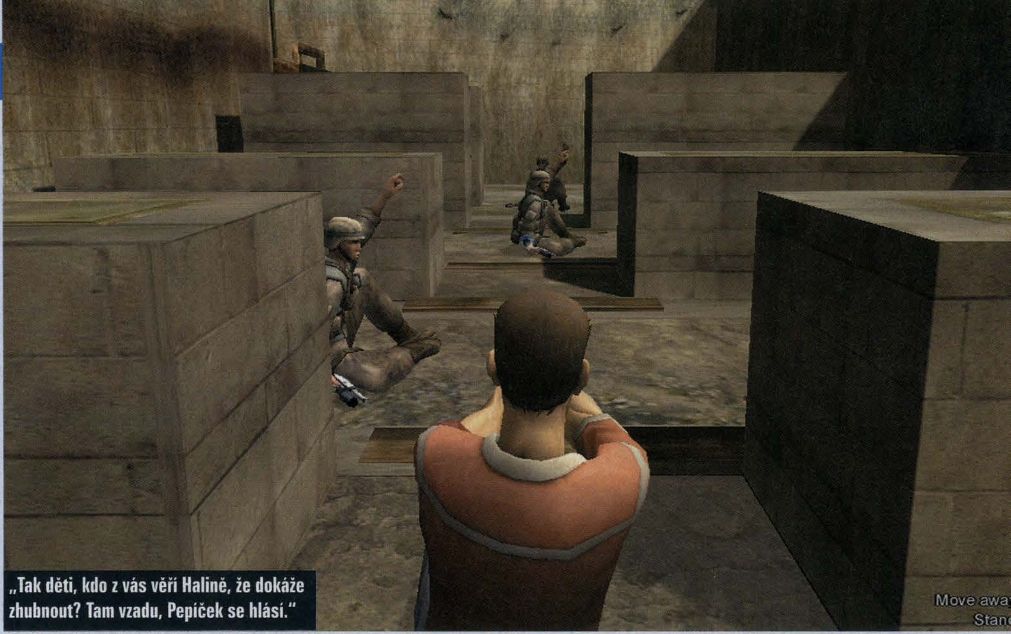
Prvních pár vteřin připomíná hororový *The Suffering,* ale pak přes zeď stisknete spínač, jenž otevře zamčené dveře, a začnete házet s předměty okolo. Telekineze. O kousek dál zjistíte, že se umíte uzdravit. Bezva. Proplížíte se kolem dvou hlídačů, jenže pak si vás všimne doktor. Rána pěstí jej posílá k zemi a vy s výčitkami sbíráte identifikační kartu. Výčitky se však rozplynou a vystřídá je vztek, když na vás naběhnou hlídači, kteří slyšeli hluk. U jejich bezvládných těl nacházíte další kartu. Ta vám otevře přístup k počítači, v jehož záznamech se dozvíte, že se jmenujete John Valtic a že vše ohledně vás je přísně tajné. Jediná cesta ven vede přes výtah, stačí jej opět pomocí počítače odemknout a rychle pryč...

▸▸ KDO JSEM?

Johnova cesta vojenskou nemocnicí ale není jedinou příběhovou rovinou. Váš hrdina se snaží si vzpomenout, co se stalo, a protože jsou jeho vzpomínky interaktivní, co chvíli se ze současnosti přenesete zpět a procházíte události, které se odehrály před šesti měsíci. To byl John mladý a nadějný vědec, měl ještě vlasy, potřeboval brýle a jeho úkolem bylo dělat odborného po-

CO NA TO PSI-OPS?

Tahle hra od Midway se objevila na konzolové scéně na konci září loňského roku čili asi měsíc a půl před vydáním *Second Sightu.* Naneštěstí pro něj. Na rozdíl od Johna Vattica je Nick Scryer, hrdina *Psi-Ops,* členem speciálních jednotek snad od plínek. Při plnění jedné mise je zajat a probouzí se vygumovaný jako po sobotním mejdanu – lebka duní, žaludek křepčí kozáčka a v hlavě prázdno – začátek ne nepodobný *Second Sightu.* Jenže oproti Johnovi Nick na plížení příliš nedá, raději nepřátele z fleku likviduje buď pomocí fyzických, nebo mentálních zbraní, kterých má opravdu pestrou zásobu. Možná také proto u většiny konzolových recenzentů zvítězila dravá a chytlavá hratelnost *Psi-Ops* proti poněkud unylejšímu, i když příběhově propracovanějšímu *Second Sightu.* Jak do dopadne na PC, uvidíme již v únoru, respektive v březnu, kdy mají na této platformě obě hry vyjít.


„Tak děti, kdo z vás věří Halině, že dokáže zhubnout? Tam vzadu, Pepíček se hlásí."

radce skupině mariňáků na přísně tajné misi. Cílem je zjistit podrobnosti o ruském vědci, zabývajícím se vymýváním mozků a podobnými libůstkami. Jenže Američané nejsou jediní, kdo se o bláznivého výzkumníka zajímá, a tak musí i intelektuál John vzít do ruky zbraň, ať už jde o obyčejnou či uspávací pistoli, útočnou pušku nebo odstřelovačku a vůbec všechno, co vypadne vykydleným nepřátelům z rukou. Bohužel používání zbraní, potažmo ovládání vůbec není nikterak světoborné. Johna vidíte z pohledu třetí osoby, a když se rozhodnete použít zbraň, je to trochu složité. Pravým myším tlačítkem automaticky zaměříte nepřítele, čímž se vám tento označí terčíkem a vy na něj automaticky zamíříte, s tím, že precizní míření už si musíte myší doladit sami. Výborná věc, pokud likvidujete osamocené nepřátele, ale prokletí v okamžiku, kdy je nepřátel více a hra se zrovna rozhodne zaměřit vám toho, který je schovaný a vykukují mu sotva dva vlasy, zatímco jeho kolegové do vás vesele praží. V tu chvíli je totiž myš zřejmě kvůli preciznějšímu a jednoduššímu míření neuvěřitelně líná, takže zamířit na někoho jiného je opravdu těžké.

JAKÝ BUDU?

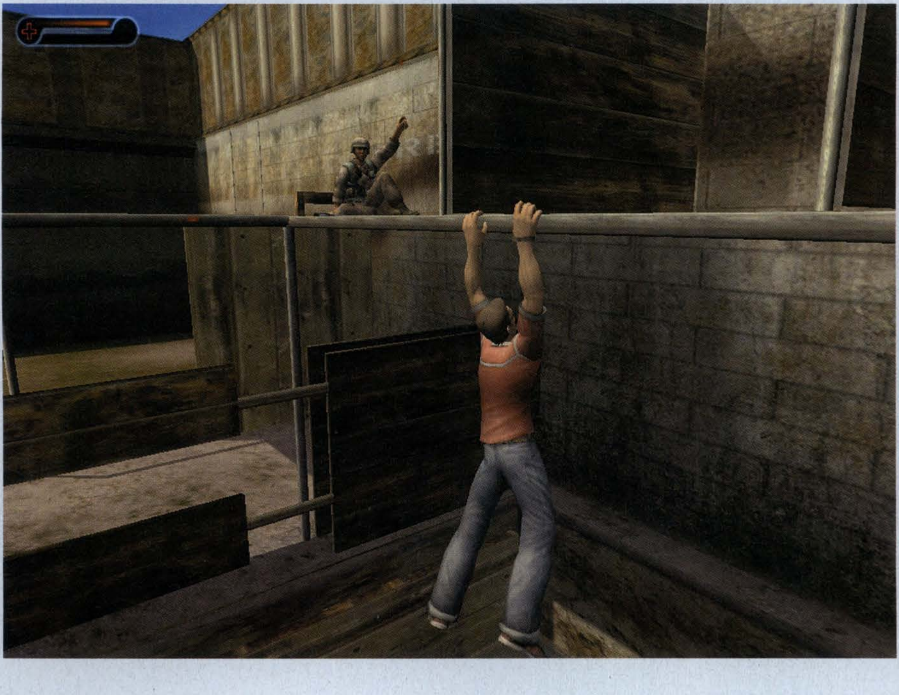
Zatímco minulostí se pachtíte a prosekáváte jen s pomocí věrného kvéru, v přítomnosti vám při prolézání laboratoří výrazně pomohou již zmíněné psionické schopnosti. Avšak telekineze a léčení jsou jen počátek, postupně v sobě budete v klíčových momentech objevovat další a další schopnosti a ty staré se vám budou zesilovat. John je vždy příslušně okomentuje, stejně jako události kolem sebe, takže budete stále v obraze, co se kolem vás děje, a hra vás tak nenásilně a přirozeně provede i potenciálními zásekovými místy. Designem i hratelností *Second Sight* trochu připomíná *Metal Gear Solid,* a často bohužel nejen tím, ale také místy nešikovnou kamerou, která se vždy v ten nesprávný okamžik natočí tak, abyste vůbec nic neviděli. Zase až tak horké to sice není a navíc si lze kameru v omezené míře přepínat, ale jde o věc veskrze nepříjemnou a kazící jinak dobrý dojem z hraní.

Zatímco minulostí se pachtíte a prosekáváte jen s pomocí věrného kvéru, v přítomnosti vám při prolézání laboratoří výrazně pomohou již zmíněné psionické schopnosti.

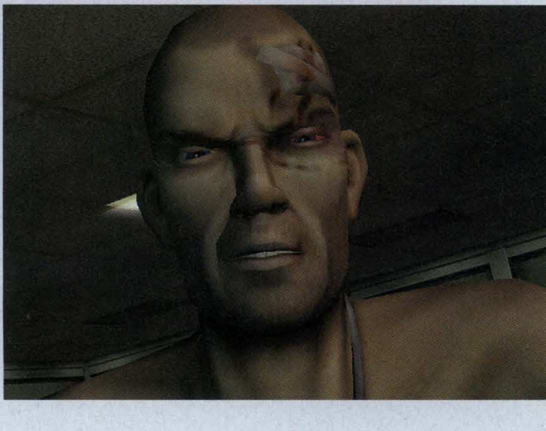
I přesto *Second Sight* zatím vypadá velmi dobře, grafika sice není na první pohled nikterak oslnivá, k dotvoření studené sterilní atmosféry ale dokonale postačuje. Hudba prý se velmi podobá té, kterou autoři použili ve své prvotině *Time Splitters,* ovšem to nás, pécéčkáře, trápit nemusí. Každopádně to vypadá na hutnou atmosféru a zajímavě poskládaný příběh. Preview verze nás navnadila, uvidíme, jak se *Second Sight* popere se *Psi-Ops,* které mají vyjít už počátkem února a na konzolích svého konkurenta předčily větším spádem a jednodušším ovládáním. Na *Second Sight* si musíme počkat o trochu déle, přestože se měl objevit již v listopadu, zatím to vypadá až na začátek března.

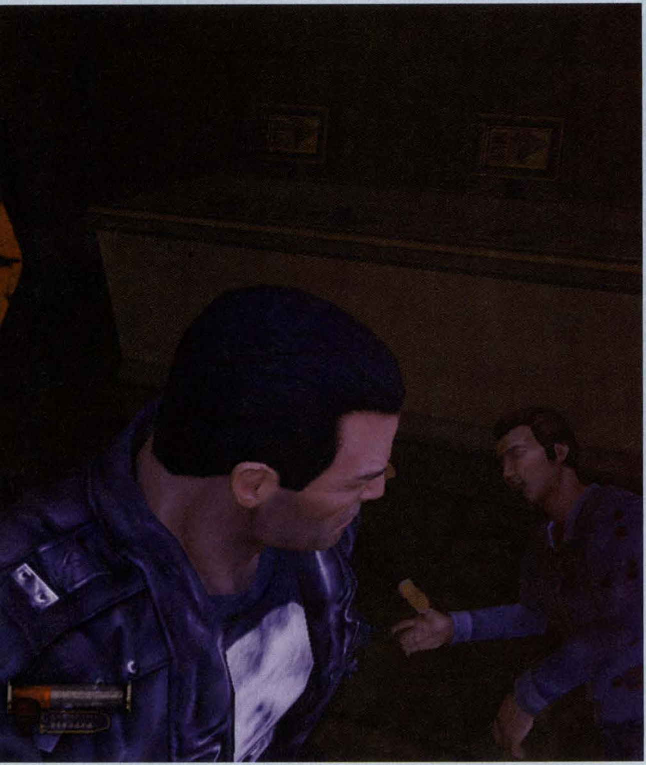
VLADISLAV RŮŽIČKA

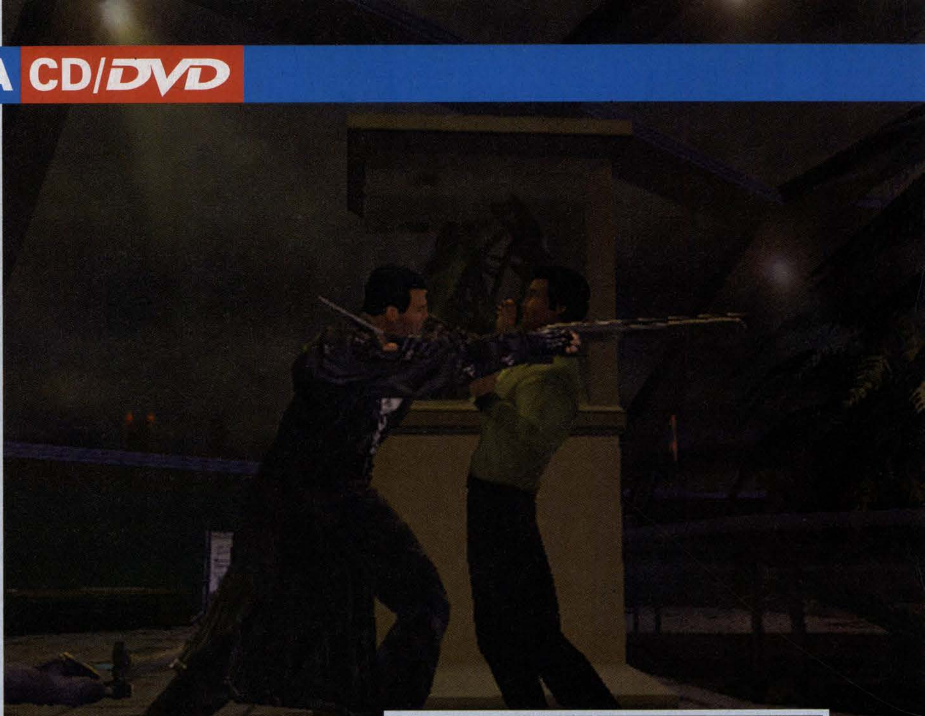
05G0065



Žánr:	akce
Vydavatel:	Codemasters
Výrobce:	Free Radical
Předchozí projekty:	konzolová série *Time Splitters*
Internet:	www.codemasters.co.uk/ secondsight
Datum vydání:	březen 2005







Tak trochu jiný tanec.

the punisher

Staré klingonské přísloví prý říká, že pomsta je pokrm, který nejlépe chutná za studena. Blbost. Frank Castle říká, že pomsta je pokrm, který chutná nejlépe za studena, za tepla, jako snídaně, oběd, večeře a samozřejmě nesmíme zapomenout ani na jednu z pěti svačin...: prostě kdykoli.

V českých luzích a hájích si i přes obrodnou – ba přímo misionářskou – činnost periodik jako Crew značná část veřejnosti pod slovem komiks stále představí jedině Čtyřlístek. Ono se ani není příliš čemu divit, že Němečkovo zvířecí kvarteto vychovalo několik generací komiksových zoofilů, vždyť na rozdíl od západní Evropy a především Spojených států, kde existují desítky nakladatelství a stovky kreslených hrdinů, u nás v sedmdesátých letech Myšpulín, Bobík, Fifinka a Piňda snad kromě Saudka nijakou zvláštní konkurenci neměli. O to je pro našince těžší se orientovat v záplavě titulů, hrdinů a edic, jež se k nám dostávají – naštěstí téměř nelze šlápnout vedle, protože na našem miniaturním trhu se dají prodat jen opravdu kvalitní krvavé kousky, bohužel za opravdu krvavou cenu.

Frank Castle byl maniakálním (anti)hrdinou již od svého počátku. Z původní pomsty za vyvražděnou rodinu se stala křížová výprava proti komukoli, o kom usoudil, že si zaslouží kulku.

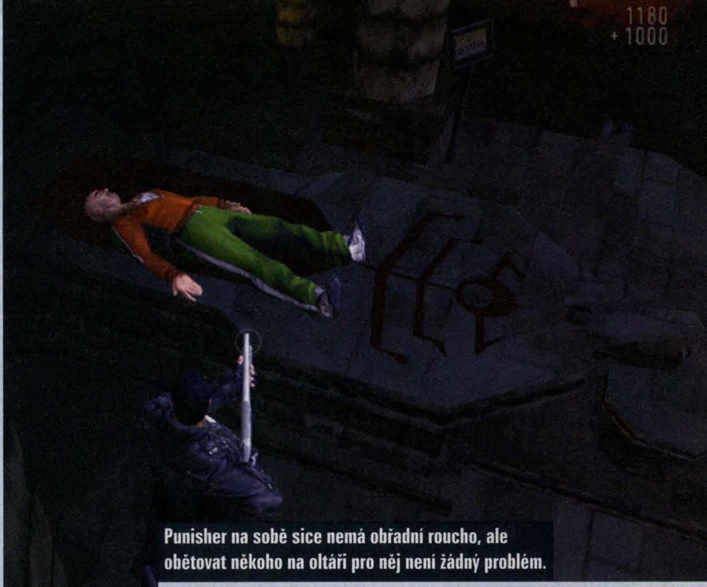
Ale dost lkaní a láteření, vrhněme se na Punishera, jednoho z koňů ze stáje superhrdinů ohromného vydavatelství Marvel, v níž řehtají Captain America, Daredevil, Spider-Man či X-Meni a mnoho dalších. Šedesátá léta jsou pryč a s nimi i kytky ve vlasech, hipíci a tisíce edicí, reedicí, crossoverů a příběhů, které si svojí tuctovostí a rozvleklostí nezadají s latinskoamerickými telenovelami. Lidi to prostě přestalo bavit. A tak začala nakladatelství měnit strategii, rozjela nové a temnější odnože, a dokonce zapůjčila zbožštělé, leč placatě černobílé hrdiny, do pařátů autorům mnohem drsnějšího kalibru, kteří bez mrknutí oka smázli hranice mezi dobrem a zlem. Už nejsou hodní hrdinové a zlí zloduši; všechny postavy jsou teď temné a některé jsou ještě temnější – například Frank Miller, duchovní otec Sin City, vyrobil z hodného strejdy Batmana pološíleného schizofrenického psychopata, který jen stěží rozezná realitu.

▸▸ Z PAPÍRU DO POČÍTAČE

Frank Castle to nepotřeboval, Frank Castle byl totiž maniakálním (anti)hrdinou již od svého počátku. Z původní pomsty za vyvražděnou rodinu se stala křížová výprava proti komukoli, o kom usoudil, že si zaslouží kulku. Jenže pak začal strádat a až Gart Ennis mu vlil do žil druhou mízu, chuť žít, chuť zabíjet a především chuť bavit čtenáře, protože ať si kdo chce co chce říká, vraždění je prostě zábava. Ennis scénáristicky opečovával takové postavy jako soudce „Prostřelím-vám-kolena-když-přejdete-na-červenou" Dredda, šíleného kazatele Preachera, jenž snad jako první řekl Bohu z očí do očí „Fuck", či dalšího vraždícího maniaka Tommyho Managhana neboli Hitmana, rozdávajícího si to s Jokerem i Batmanem.

Jak poslední dobou velí móda, Punisher se dostal i na stříbrné plátno, leč svou kvalitou jej spíše zasvinil. Zařadil se daleko za skvělé X-Meny či Spider-Mana a prokázal podobné plý-

0000650
008



Punisher na sobě sice nemá obřadní roucho, ale obětovat někoho na oltáři pro něj není žádný problém.

tvání hereckým i komiksovým potenciálem jako tupý Hulk, slepý Daredevil nebo lísavá Catwoman. A jako každý správný komiksový hrdina si i Kat (tak se v překladu film jmenuje) po zprznění filmového plátna brousí drápy na mechaniky a harddisky našich počítačových miláčků.

THQ naštěstí uvolnili demoverzi (pokud nedisponujete připojením, s nímž byste si mohli dovolit stáhnout 200 MB, naleznete jej na naší CD/DVD příloze, takže jsme mohli okusit, jak bude taková nezřízená pomsta za několik málo týdnů chutnat. Demo obsahuje část jedné úrovně, do níž je hráč uveden prozaicky: hora svalů v černém plášti a s lebkou na tričku obepínajícím poprsí, za něž by se nemusela stydět ani Bára Štěpánová, najde na dveřích kudlou přišpendlenou fotku dívčiny (pravděpodobně jeho), kterou drží pod krkem zloduch (velmi pravděpodobně budoucí mrtvola). Takže fofrem do zoo, než z krásky udělají krmení pro rybičky.

VYŠETŘOVATELEM, SOUDCEM I KATEM

Vypadá to ale, že hromada krmení pro rybičky bude spíše z gangsterských nepřátel, které vesele naporcujete slušným arzenálem minimálně patnácti zbraní. Měli bychom se setkat s pistolí, uzi, brokovnicí, M4 a granáty, ke slovu příjde i automatická brokovnice, samopal HK MP5, experimentální OICW, dále kulomet SAW, odstřelovačka, bazuka, granátomet i plamenomet. Rozhodně se tedy máte, na rozdíl od porcovaných nepřátel, na co těšit. Navíc můžete mít některé zbraně (a to včetně brokovnice!) zdvojené, a to je teprve masakr. Autoři se rozhodně nesnažili dělat *Punishera* pro dítka předškolního věku. Kromě rozsmelcování (i když v rozumné míře) nepřátel sprškou projektilů se k nim lze připlížit zezadu

„Co vidíš na prstenu Frodo?"

a čapnout si je. A použít jako živý štít. A vyslýchat. To sice předvedl již Sam Fisher, jenže rozhodně ne tak, jak to umí Frank. Pryč s elegancí a grácií, teď je čas na brutalitu! Kolenem do břicha a pěstí do rypáku – to je jen pár drobečků z techniky „biče a biče", kterou Punisher ovládá. Hra totiž obsahuje hromadu míst, na nichž můžete vyslýchaného chlápka pěkně potrápit. Co třeba krmení rybiček? Stačí si gangstera přitáhnout, strčit mu hlavu do jezírka s piraňami, a uvidíte, že bude zpívat, až by se nad ním i Horáček s duem Soukup-Osvaldová ustrnuli. A až všechno vysype, můžete ho dodělat – na piraňu zakousnutou v oku je moc pěkný pohled. To pochopitelně není vše – co třeba rozmašírovat mu hlavu o zem, přiškvařit jej na elektrickém křesle, rozjezdit vysokozdvižným vozíkem nebo mu domluvit blízké setkání s rozzuřeným nosorožcem? Slovy génia teleshoppingu Horsta Fuchse: „A to stále ještě není všechno!" Nepřátele můžete likvidovat i veskrze zábavným „quick-killem", při němž je Punisher jedním ze stovky kombochvatů podřezává, zapichuje jim nože do hlavy, střílí, vráží odjištěné granáty do huby a vyvádí spoustu dalších „legrácek". Je krásné vidět muže, pro něhož je práce potěšením.

> **Pryč s elegancí a grácií, teď je čas na brutalitu! Kolenem do břicha a pěstí do rypáku – to je jen pár drobečků z techniky „biče a biče", kterou Punisher ovládá.**

CO NÁM Z TOHO VYLEZE?

Otázkou je, jestli bude hraní *Punishera* potěšením i pro nás. Hra zpočátku jistě uchvátí originálním vyslýcháním nepřátel a pestrými „quick-killy". Otázka je, jak dlouho jí to vydrží, protože pokud si tyto atributy odmyslíme, zbývá nám jen tuctová střílečka se stupidními nepřáteli. Navíc ani graficky nijak nevyniká, patří spíše do průměrné kategorie. *Punisher* se svou brutalitou snaží držet krok s komiksovou předlohou, jsme ale zvědavi, jak se mu to podaří i na úrovni příběhu. Uvidíme, zdali se vyvede jako první *Spider-Man*, či alespoň *X-Men*, nebo zda půjde o stejně stupidní a nesmyslnou řež, jakou byl *Spider-Man 2* a *Hulk*. ◂◂

VLADISLAV RŮŽIČKA
05G0066

Žánr:	akce
Vydavatel:	THQ
Výrobce:	Volition
Předchozí projekty:	série *Freespace, Summnoner, Red Faction*
Internet:	thq.com/punisher
Datum vydání:	1. čtvrtletí 2005

Za sto padesát let budou po bojištích namísto lidí pobíhat jen samé plechovky.

earth 2160

Vytvořit v dnešní době originální realtimovou strategii není nic jednoduchého, zvláště když jde o pokračování slavných titulů. Zkušení vývojáři z týmu Reality Pump tak stojí před nelehkým úkolem, neboť se snaží vdechnout život dalšímu dílu své slavné série *Earth*. Po stařičkých *Earth 2140* a *Earth 2150* nyní klepe na pupek *Earth 2160* a nabízí spoustu zajímavých prvků. Nenechte ho dlouho čekat!

Znalcům zmiňovaných her jistě není třeba sáhodlouze vysvětlovat, že chystaný trhák začíná přesně v roce 2160, o čemž napovídá již samotný název hry. Stejně jako dříve se proti sobě postaví tři lidské frakce, jejichž neustálé boje způsobily vychýlení Země z oběžné dráhy Slunce. Nešťastníkům tedy nezbývá nic jiného než pláchnout na jinou obyvatelnou planetu – rudý Mars. Zkáze uniká pouze několik tisíc obyvatel, ale ani tato tragická událost znepřátelené strany nespojí. Líté boje pokračují i v cizím prostředí a o tom vypráví příběh *Earth 2160*.

▸▸ SKRYTÁ HROZBA

Autoři se nechávají slyšet, že události nového dílu strategické série *Earth* budou mnohem zajímavější než v případě předchozích her. V potu tváře připravují údajně nelineární příběh, jenž představí dokonce novou hrozbu v podobě zákeřných Alienů, kteří dosud vyčkávali hluboko pod povrchem Marsu. Dokáží se nepřátelé na život a na smrt z rodu lidí spojit proti krvelačným bestiím, nebo budou dále pokračovat na vlastní pěst? To už záleží pouze na vašem rozhodnutí. *Earth 2160* nabízí čtyři singleplayerové kampaně po sedmi misích. V průběhu hry tedy otestujete staré známé v novém kabátku (ED – Eurasian Dynasty, LC – Lunar Corporation, UCS – United Civilized States) a pomůžete i osvobozeným Alienům, kteří vás nejednou příjemně překvapí.

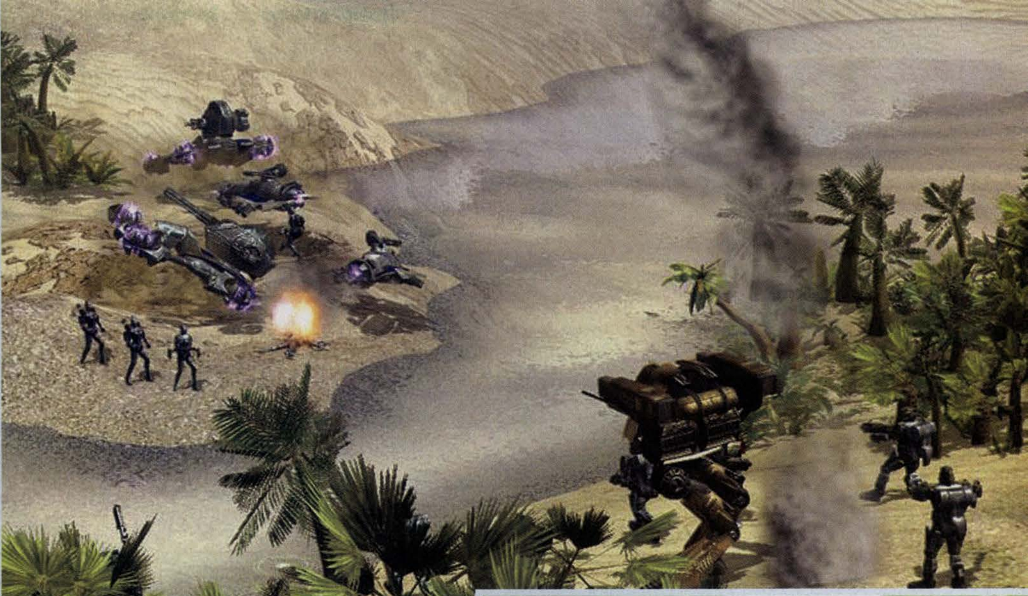
Základním mottem *Earth 2160* je různorodost. Aby vývojáři z Reality Pump dokázali uspět i v dnešní době, kdy se s kvalitními strategiemi doslova roztrhl pytel, snaží se zaručit absolutní různorodost nabízených frakcí. Ke slovu přichází nejen odlišná výstavba základny, která ke většině realtimových strategií neodmyslitelně patří, ale rovněž jiná těžba potřebných materiálů a jednotky přímo volající po unikátních bojových taktikách. Když to všechno hodíte do jednoho kotle, smícháte s několika zajímavými novinkami a ochutíte úžasným grafickým zpracováním, jistě si potom parádně pochutnáte. Ale nebudeme raději předbíhat a podíváme se na zmiňované ingredience pěkně po pořádku.

V Earth 2160 budete mít k dispozici tři základní materiály: kov, křemík a vodu.

▸▸ KAŽDÝ PES JINÁ VES

Základem úspěchu je těžba surovin, bez které byste se daleko nedostali. V *Earth 2160* budete mít k dispozici tři základní materiály: kov, křemík a vodu. Zatímco Alieni dokáží zpracovávat všechny tři suroviny, zbylé frakce si poradí pouze se dvěmi předem určenými. Tedy nic světoborného. Nutno však podotknout, že ve hře najdete tři různé zdroje vody, stejný počet pro křemík a 12 odlišných druhů kovů. Kvalita vytěženého materiálu pak ovlivňuje i vlastnosti postavených budov a vyrobených jednotek. Občas se tedy opravdu vyplatí o ty nejlepší zdroje tvrdě bojovat.

Jakmile získáte dostatečné množství surovin, přichází na řadu stavba základen, která rovněž probíhá zcela individuálně. Lunar Corporation například šetří místem, jednotlivé části budov staví pěkně na sebe a vytváří jakési mrakodrapy, s nimiž může kdykoliv poměrně rychle odletět na jiné místo. Má to ovšem i své nevýhody. Zničená část mrakodrapu poškodí i sousedící patra, a dokonce může spadnout a poničit okolní jednotky. Popsané neštěstí se však naproti tomu asi nestane na základně Eurasian Dynasty, která se drží při zemi a zabírá obrovské množství prostoru. Sídlo takových rozměrů ovšem není lehké ubránit, a tak je zapotřebí využívat speciálních obranných věží a co nejrychleji zprovoznit mas-



Moderní skauti se utábořili na břehu průzračného jezírka. Jakoupak bojovku si vymyslí tentokrát?

kovací zařízení, které umožňuje celičký komplex na okamžik skrýt před očima nepřátel.

Earth 2160 přinese třináct základních druhů budov a přibližně stejný počet jednotek, přičemž obojí budete moci dále kombinovat a vytvářet zcela unikátní modely. Začínající stratégové si zpočátku vystačí se základní nabídkou, ale žárem bitev zocelení generálové se jistě s radostí vrhnou na konstrukci vlastních jednotek. Vyberete si ze široké nabídky generátorů štítů, zbraní, základních i přídavných motorů, pancířů i dalších částí a překvapíte dotírající nepřátele s unikátními bojovými stroji. Ukryjete své armády do hangárů a počkáte, až se protivníci nechají zlákat vaší zdánlivě opuštěnou základnou. Rozjedete výzkum na plné obrátky, získáte tajné artefakty a vybavíte se nejmodernějšími technologiemi. V této hře budete mít zkrátka spoustu možností, jak nechat ostatní hráče či počítačem řízené pohůnky prosit o milost.

Absolutní novinkou chystaného pokračování jsou agenti, kteří zde zastávají funkci jakýchsi hrdinů.

▸▸ VESMÍRNÍ HRDINOVÉ

Absolutní novinkou chystaného pokračování jsou agenti, kteří zde zastávají funkci jakýchsi hrdinů. Každý z více než dvanácti specialistů nabízí své služby za určitý obnos a disponuje různými schopnostmi. Pokud si agenta najmete, může vám následně pomoci například s výzkumem, velením jednotek nebo špehováním nepřátel. Zatímco jeden specialista je schopný ukrást nepříteli různé důležité technologie, jiný příjemně zvýší efektivnost těžby. Agenti jsou tedy velmi důležití a neměli byste je rozhodně brát na lehkou váhu. Žádnému z nich nechybí vlastní osobnost, a jakmile u vás není spokojen, poohlédne se po jiném zaměstnavateli. A stejně jako vy mají i tito specialisté své přátele a nepřátele. Milují se a nenávidí a na základě toho upravují i vlastní požadavky.

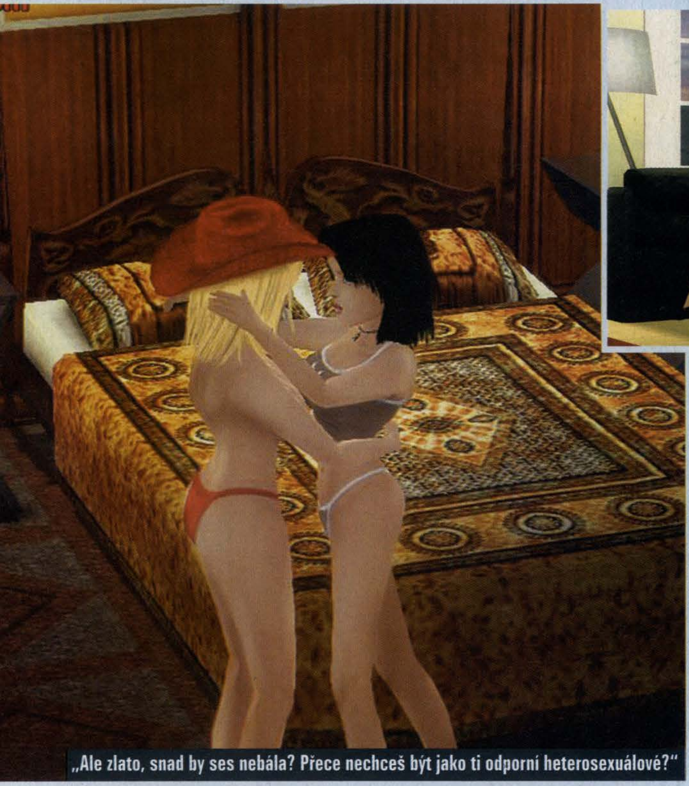
Herní systém *Earth 2160* je tedy propracovaný do nejmenších detailů a obdobně tomu je i v případě grafického zpracování. Vývojáři z Reality Pump od jara 2003 tvrdě pracovali na vlastním enginu Earth-4, díky němuž se dočkáte naprosto šokujících detailů. Zveřejněné screenshoty jsou tak působivé, že připomínají renderované obrázky z grafického programu a jen těžko lze uvěřit, že se hra v této kvalitě bude vůbec hýbat. Nutno však podotknout, že nový engine je toho schopný, a pokud mu dopřejete potřebný hardware, předvede ve strategiích dosud nevídané věci. Všemožné speciální efekty se na různých materiálech projeví zcela odlišně, a díky tomu se vizuální zážitek posune o pár stupínků výše. Kvůli nové technologii dojde konečně i na vytoužené změny terénu například v podobě děr či trhlin. Autoři údajně též zapracovali na umělé inteligenci. Počítačem ovládaní nepřátelé se dokáží učit z vlastních chyb, a mohou tak být velice nepříjemní. A to jsme se ještě ani nezmínili o zcela novém transparentním herním rozhraní, které vystřídá klasický panel, známý z většiny realtimových strategií.

Nové pokračování slavné strategické série *Earth* tedy nevypadá vůbec špatně. Jakmile dokončíte singleplayerové kampaně, můžete se vrhnout na deset skirmishových map či multiplayer ve čtyřech různých módech až pro osm hráčů najednou. A pokud vás přestanou bavit nabízené mapy, můžete si vytvořit vlastní v přiloženém editoru. Snad autoři neplánují další odložení vydání a *Earth 2160* si budete moci vyzkoušet již v průběhu druhého čtvrtletí tohoto roku. ◂◂

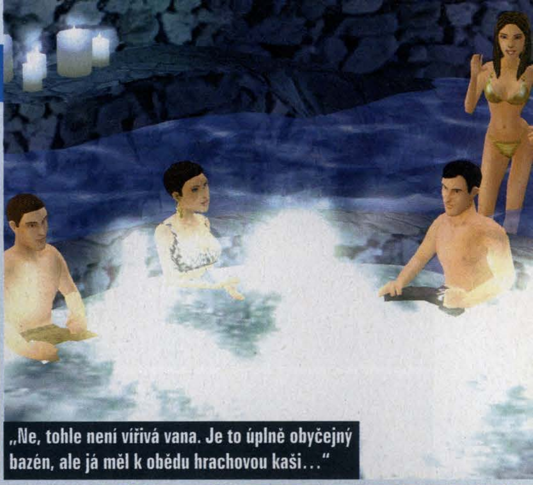
PETR PROŠEK

05G0067

Žánr:	strategie
Vydavatel:	Zuxxez Entertainment
Výrobce:	Reality Pump
Předchozí projekty:	*Earth 2140, Earth 2150, KnightShift, World War III*
Internet:	www.earth2160.com
Datum vydání:	2. čtvrtletí 2005



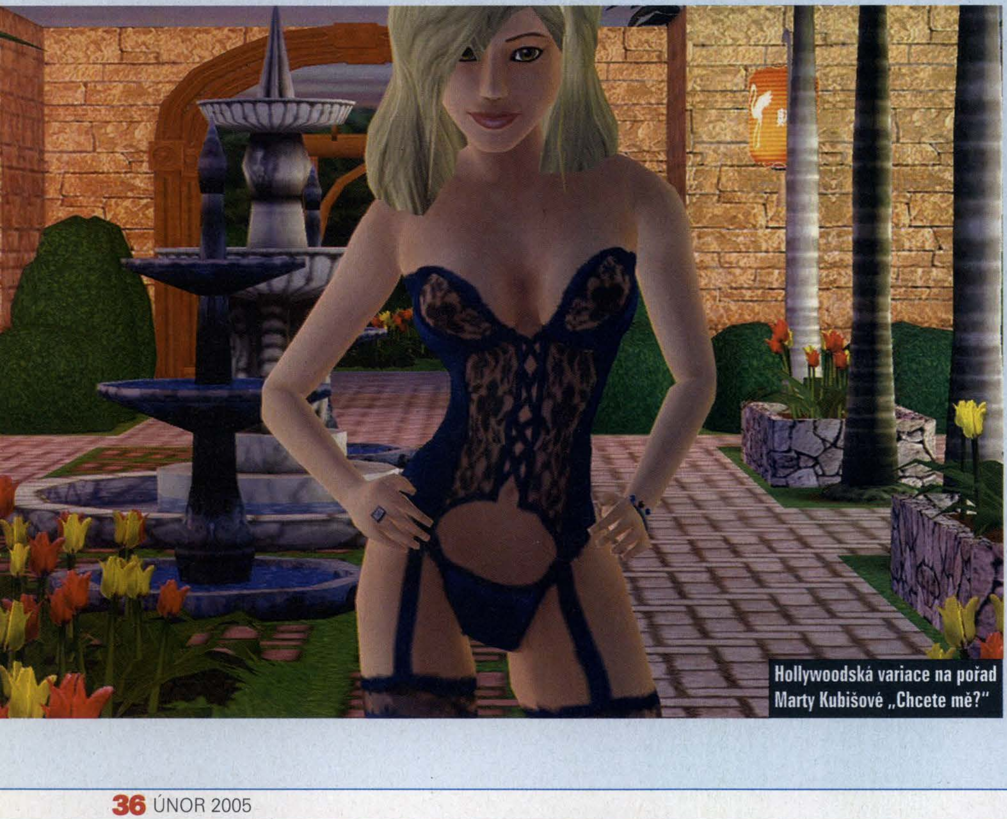
„Ale zlato, snad by ses nebála? Přece nechceš být jako ti odporní heterosexuálové?"



„Ne, tohle není vířivá vana. Je to úplně obyčejný bazén, ale já měl k obědu hrachovou kaši..."

playboy: the mansion

Americká vlajka má padesát hvězd, Hugh Hefner má jen dvě. Jedna se ovšem nachází na hollywoodském chodníku slávy a druhá před jeho domem. Pro vás, kteří ještě stále tápete: Hugh Hefner je zakladatelem a majitelem Playboye a tím domem je známá rezidence Playboy Mansion.

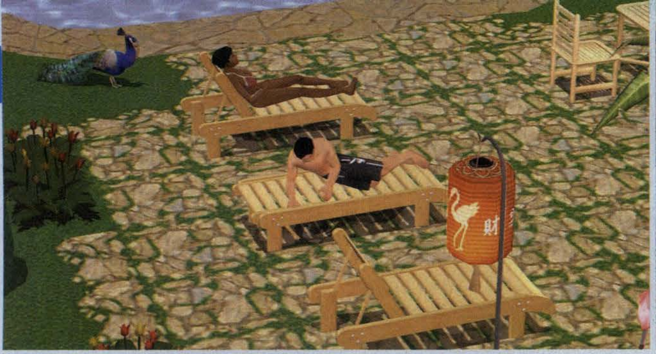


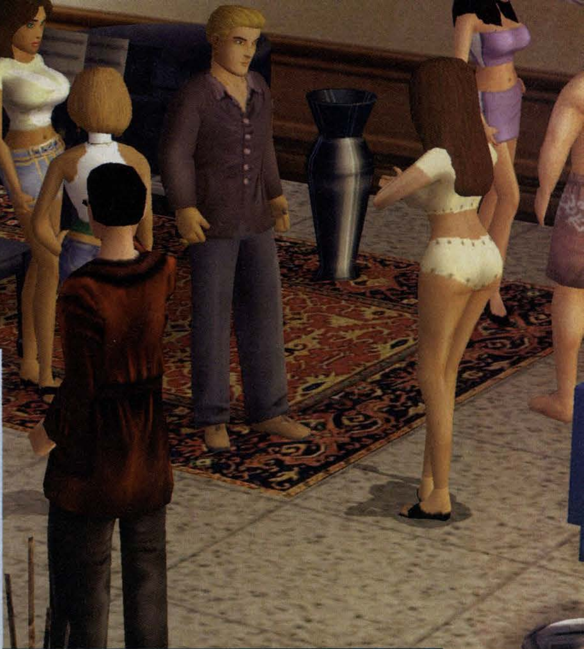
Hollywoodská variace na pořad Marty Kubišové „Chcete mě?"

Kdo z mužů by „Hefovi", jak se staříčký vydavatel nechá familiérně nazývat, nezáviděl jeho impérium, stovky krásných žen a především ležérní styl playboye, který prezentuje ve svém časopise a v reálu se jej snažil celý život dodržovat? Heslo „ženy, víno a zpěv" bychom v jeho případě mohli trochu zmodernizovat na „ženy, párty a sex" – no nechtěli byste být v jeho kůži? Možná namítnete, že je už značně svraštělá a že se tenhle starý páprda zmůže tak akorát na vozíčkářské závody s Larrym Flintem, a snad máte pravdu. Na druhou stranu i v tak požehnaném věku, který v jeho případě už pomalu dožvýkává sedmou dekádu, se na něj stále lepí dívky, jež by mohly být jeho pravnučkami. Možná je klíčem afrodiziakum moci, možná doufají, že jim spadne do klína alespoň kousek z toho obrovského koláče a možná v tom mají prsty i ta kila Viagry, jimiž se Hef nikterak netají. Každopádně nám – ostatním smrtelníkům – nezbývá než tiše závidět. Nebo počkat několik málo týdnů na vydání *Playboy: The Mansion*.

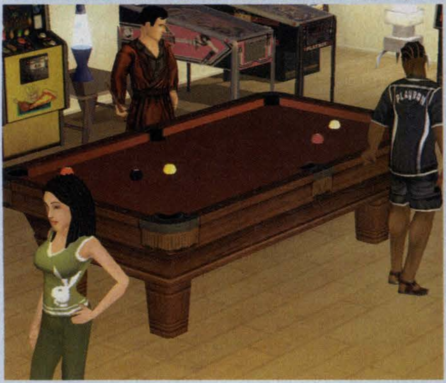
RUCE NA PRSA, HLAVU DO ÚČTŮ

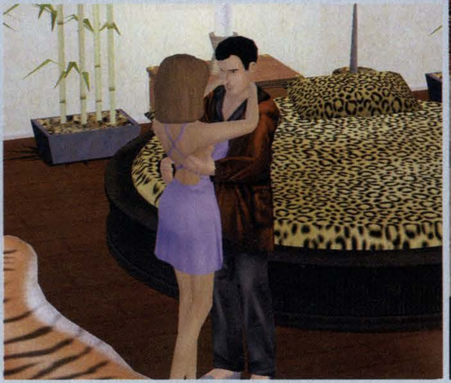
Protože je Playboy nakloněn novým technologiím (například webové stránky fungují již přes deset let), rozhodl se k padesátému výročí své existence protrhnout počítačové panenství a vstoupit do dosud nepoznaného světa herní zábavy. A co to znamená pro nás, hráče? Že je na světě další klon *The Sims*, tedy alespoň na první pohled. Oproti *Sims* si ale nebudeme moci vybírat a upravovat svého avatara, ale Cyberlore nás na-





„Ne, drahý pane. Nemám žádné vzdělání. Ne, politice nerozumím. V byznysu se vůbec nevyznám. Ale když se mnou půjdete do ložnice, ukážu vám, jak jsem udělala kariéru.“





vléknou do vínového župánku, do koutku v nonšalantním úsměvu roztažených úst vrazí stylovou dýmku a coby samotného velkého Hefa nás skopnou do vody plné slávychtivých silikonových piraní. Nu což, alespoň si konečně vyzkoušíme, jaké to je sexuální symboly vytvářet a nejenom nad nimi slintat. Nepředstavujte si ale Larryho navlečeného do sametového županu, kromě několika hektolitrů silikonu dostanete totiž na starost celé impérium. Hra tak sice obsáhne prvky simulace á la *The Sims* (i když jediný ovladatelný člověk bude Hefner), jenže na rozdíl od veleúspěšného kousku od EA nebude vaším jediným úkolem rozjíždět několikadenní párty, koupat se v chlastu a muchlovat s prsatkami. Pořádnou kozí polévku si musíte zasloužit svým obchodnickým uměním, protože hra nabídne i strategickou část tycoonovského typu, v níž půjde o slávu a peníze – přesněji řečeno o hromady peněz a vaše nanebevzetí do olympského kruhu hollywoodských celebrit.

▸▸KRUŠNÉ ZAČÁTKY

Jenže ani „Božský Hugh“ to neměl vždy lehké. Nemusíme se sice bát, že bychom v jeho kůži prožívali i roky, kdy dělal v různých časopisech za pár babek týdně takovou „holku pro všechno“, ale ani začátky Playboye v padesátých letech nebyly zrovna růžové. První číslo slepil doslova na koleně, investoval do něj pár stovek ze své kapsy, pár vyžebraných tisícovek a čekal, jestli bude otevírat sekt, nebo se věšet v šatníku. Možná, že se ten chlápek upsal ďáblovi (a v tom případě rozhodně neprodělal), každopádně titulní stránka s Marylin Monroe na společenskými konvencemi přiškrcenou pánskou populaci zabrala a Playboy se chytil. A to je chvíle, kdy na scénu přijdeme my – hráči. Tedy v případě, že nezvolíme ničím neomezený Empire mód, ale vrhneme se na Hefovu kariéru. Hlavní náplní jejích dvanácti misí bude zvelebování sídla, které se ze skromného bungalovu změní na aristokratické panství s rozlehlou zahradou, tenisovými kurty, několika desítkami ložnic, soukromým kinem a umělou jeskyní s jacuzzi. Právě luxusní sídlo se stane lákadlem pro celebrity – od herců, sportovců, hudebníků až po politiky – a také pro krásné dívky, které si najmete do své stáje a podle jejich přízně je eventuálně i počastujete titulem Playmate. A úzce spolu související spokojenost hvězd i dívek znamená klíč k úspěchu, protože mezi nimi se budou pohybovat redaktoři, fotografové a filmaři, čekající na kořist v podobě článku, rozhovoru nebo fotosérie, kterými by mohli ukojit chtivé čtenáře. Čím divočejší a opulentnější párty, žhavější dívky, známější celebrity a lepší pisálci, tím kvalitnější a atraktivnější články a větší popularita vašeho časopisu. A tím více peněz a divočejší párty a hezčí dívky a známější osobnosti a tak pořád dokola, jak už to v tycoonech bývá.

▸▸ŠMÍROVÁNÍ S FOŤÁKEM

Postupem času se s rostoucím věhlasem a bankovním kontem otevřou nové objekty i dekorace a přibudou celebrity. A abyste se nenudili, pomocí demografických výzkumů požadavků čtenářů ovlivníte výběr článků (dají se očekávat témata jako humor, technika, sport, politika atd.), a dokonce své „zajíčky“ budete sami fotografovat a rozhodovat, které fotky uveřejnit. Přestože se zdá být mikromanagement časopisu v tomto směru vcelku propracovaný (dokonce si lze i vybírat, v jaké části domu se fotografuje, zvolit oblečení modelky a komandovat ji při zaujímání různých pozic), není nezbytně nutné celé toto martýrium podstupovat a můžete jej víceméně nechat na počítači. Vy se věnujte raději „simování“ – procházení se, popíjení, tančení a užívání si – a hlavně se postarejte, aby se bavili ostatní a navazujte kontakty s důležitými osobami, jako jsou známé celebrity, obchodní partneři a vaše potenciální milenky. Správná kombinace žvatlání „simštinou“, skládání komplimentů a obdarovávání vám zaručí stálý přísun „přátel“, exkluzivních témat a čerstvých společnic na bublinkové hrátky. Protože jsme u Playboye, pozdrav a mizející podprsenku většinou dělí jen pár vteřin nenucené konverzace. Ano, jsou tu – menší, větší i gigantická, bílá, hnědá i ebenově černá. A dokonce se i houpou. Jenže autoři se snažili napěchovat hru do kategorie M (čili podle ESRB kategorie 17+), a přestože se Playboy zoufale snažil ji udělat co nejvíce sexy, u houpajících se poprsí to končí. Sex se spoustou vzdychání je tu samozřejmě také – ať už ve vířivce, v bazénu či na libovolném kusu nábytku. Pochopitelně je ale stejně jako v amerických erotických filmech kladen důraz na jeho bezpečnost a absolutní ochranou jsou jedině pěkně fortelné režné trenýrky, které si po celou dobu styku postavička nesundá.

Protože jsme u Playboye, pozdrav a mizející podprsenku většinou dělí jen pár vteřin nenucené konverzace. Ano, jsou tu – menší, větší i gigantická, bílá, hnědá i ebenově černá.

▸▸HRANATÁ POPRSÍ

Ač na těchto místech obvykle v očekávání chválíme, u *Playboy: The Mansion* musíme technické zpracování pokárat. Již nyní to podle obrázků vypadá na takovou vizuální alegorii reklamy na Peugeota, v níž si mladý Ind vymlátí ze staré kraksny model 206. Postavy ve hře bohužel vypadají zhruba stejně kostrbatě, textury jsou rozmázlé, prostředí působí chudě, a hra tak díky cartoonovému stylu na první pohled připomíná spíše kubistický komiks než vzrušující podívanou. Jak vidíte všude kolem, grafikou nemůže Playboy konkurovat *Sims 2*, natož pak detailním *The Singles*. Navíc se prý při přechodu do jednotlivých částí domu musejí lokace nahrávat, což působí velmi neprakticky. Ale dost již nepodložené kritiky a prvních dojmů, jak si *Playboy: The Mansion* povede, uvidíme již zanedlouho. ◂◂

VLADISLAV RŮŽIČKA
05G0068

Žánr:	strategie
Vydavatel:	Ubisoft
Výrobce:	Cyberlore Studios
Předchozí projekty:	*Al-Quadim,* datadisky k *HoMaM II, Warcraft II, Mechwarrior 4* či *Majesty*
Internet:	www.unleashyourbunny.com
Datum vydání:	leden 2005

Napište nám, jaké preview byste chtěli najít v GameStaru, a vyhrajte herní konzoli Nokia N-Gage QD a tři bezva hry!

Stačí, když pošlete dvě SMS na číslo **900 11 06**.
V první SMS napište, na jakou hru se nejvíce těšíte,
a o jaké byste si tedy chtěli přečíst v našem časopise.
Ve druhé pak napište své jméno a kompletní adresu.

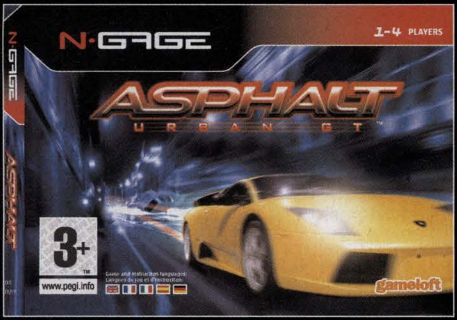
Zprávy pište v tomto tvaru:
DBT GS 70 hra
DBT GS 70 jméno, ulice a číslo, PSČ, město

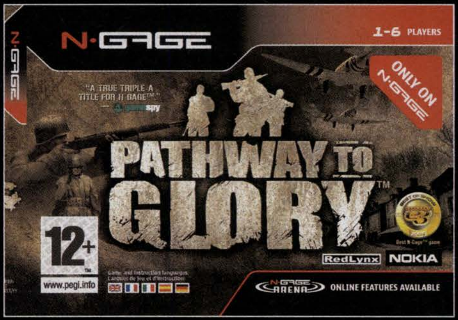
Tedy například:
DBT GS 70 Age of Empires 3
DBT GS 70 Petr Mrzutý, Žalostná 13, 180 00 Praha 8

Výhercem se stává ten,
kdo pošle esemesku jako 70. hlasující.

Tuto službu provozuje ATS Praha. Platí jen pro ČR. Cena jedné SMS je 6 Kč. Odesláním SMS uživatel souhlasí se zařazením údajů a telefonního čísla do marketingové databáze IDG.

Tentokráte hrajeme o herní konzoli Nokia N-Gage QD a tři skvělé gamesky pro tuto platformu.


N-GAGE
1-4 PLAYERS
ASPHALT
URBAN GT
3+
www.pegi.info
gameloft


N-GAGE
1-6 PLAYERS
ONLY ON N-GAGE
PATHWAY TO GLORY
12+
www.pegi.info
RedLynx
NOKIA
N-GAGE ARENA
ONLINE FEATURES AVAILABLE

N-GAGE
1-4 PLAYERS
SSX
OUT OF BOUNDS
3+
www.pegi.info
EA BIG
N-GAGE ARENA
ONLINE FEATURES AVAILABLE

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

V ČÍSLE 68 JSME HRÁLI O MOBILNÍ TELEFON G7100 OD SPOLEČNOSTI LG. ŠEDESÁTÝM OSMÝM HLASUJÍCÍM, A TEDY ŠŤASTNÝM VÝHERCEM, SE STAL

MARTIN DVOŘÁK Z PRAHY 4

GRATULUJEME.

NOKIA
N-GAGE

Nokia N-Gage QD

N-Gage QD je herní konzole do kapsy, která nabízí super zážitky při hraní mobilních her. Umožňuje rychlou výměnu paměťových karet MMC k okamžitému hraní, má delší životnost baterie, pohodlné ovládání her, jasnou obrazovku a spoustu nadupaných funkcí chytrého telefonu spolu s novou aplikací pro spouštění služby N-Gage Arena. Díky ní můžete hrát s kamarády, kteří jsou třeba na druhém konci světa, ale také na druhém konci třídy, s využitím rozhraní Bluetooth.

REDAKCE ▸▸ ATLAS HUB ▸▸

Jiří Sládek
šéfredaktor

Odborník na:
RPG, strategie a cyberpunk
Hra měsíce:
LotR: The Battle for Middle-Earth

V tomto čísle:
Ač by si raději zahrál nějaké pořádné RPG, pobavila ho i fantasy mlátička *Demon Stone*. Rozsekat pár zlořádů je vždycky fajn.

Tento měsíc:
Zápasil s novoročním předsevzetím týkajícím se sportu. Zatím se pravidelného fotbálku drží zuby nehty, ale je jen otázkou času, kdy nad pohybem zvítězí věčná žízeň.

Tomáš Mayer
mj. výtvarný ředitel

Odborník na:
akci, adventury a Pulp Fiction
Hra měsíce:
LotR: The Battle for Middle-Earth

V tomto čísle:
S nostalgií vzpomínal na minulé číslo, kdy nemusel hrát žádné hry. U *Sentinelu* propadal záchvatům zoufalství, *Polar Express* ani *Ford Racing 3* ho moc nenadchly a kulečník je stejně lepší v reálu.

Tento měsíc:
Kvůli zlým sousedům dostal jeho psí spolubydlící raneček buchet a vydal se na zkušenou do světa. Uvidíme, jak si povede...

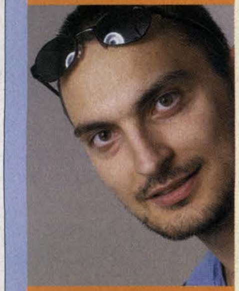
Libor Vacata
redaktor

Odborník na:
RPG, akce a magii
Hra měsíce:
EverQuest II

V tomto čísle:
V *EverQuestu II* lovil medvědy a obživlé stromy, vymítal zombíky a kostlivce ze zapomenutého podzemí a vůbec vyváděl samé skopičiny.

Tento měsíc:
Navštívil jednu kamarádku, od jejíž drobotiny se dozvěděl, že v dětském světě mohou pro dospělé vznikat docela zajímavá jména – jako třeba Hranolka.

Tomáš Langer
grafik

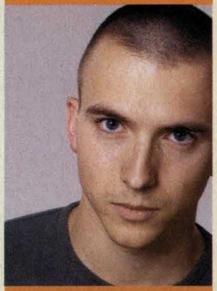


Odborník na:
sport a plýtvání benzinem
Hra měsíce:
Half-Life 2

V tomto čísle:
Zažil na Floridě zběsilé honičky na překrásném stroji Harley-Davidson, ze kterých vyvázl jen s rozbitým zadním světlem.

Tento měsíc:
Na hokejovém zápase se s úsměvem vrhl do dráhy střely a z ledu odcházel bez úsměvu. V následujících dnech si svůj chrup ještě více zdokonalil, díky kosti ukryté v řízku.

Petr Prošek
webmaster



Odborník na:
dětské hry a leporela
Hra měsíce:
EverQuest II

V tomto čísle:
Vařil želví polévku, užíval si s roboty, ale nejlépe mu stejně bylo ve fantastickém Norrathu.

Tento měsíc:
Do nového roku vstoupil s novými vlasy, nakonec to ale stejně nevydržel a už má zase hlavu jako koleno.

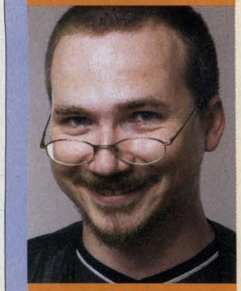
Kateřina Švejdová
mj. jazyková redaktorka

Odbornice na:
chyby
Hra měsíce:
Mario Tennis (Nintendo 64)

V tomto čísle:
Celou dobu se potýkala s narušeným vnímáním času. Jaký je rok? Je víkend, či všední den? Je ještě noc, nebo už je ráno? Myslela si, že ji to dostihne až v důchodu.

Tento měsíc:
Šňůra narozeninových večírků bude ještě pokračovat, jelikož statisticky nemožné množství jejích přátel se narodilo v lednu a únoru (ona též).

Pavel Mondschein
externista

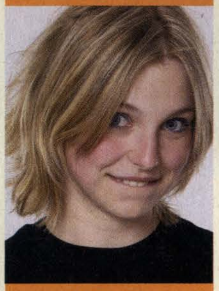


Odborník na:
3D akce a 2D lenost
Hra měsíce:
Spider Solitaire

V tomto čísle:
Podíval se na seznam her, jež mají letos vyjít, a padla na něj deprese – tolik vynikajících her nebude mít šanci odehrát. Tak o nich alespoň napsal.

Tento měsíc:
Začal hubnout. Nevděčí za to ani tak nově koupenému rotopedu jako spánkovému deficitu a nedostatečnému přísunu proteinů.

Alžběta Trojanová
externistka



Odbornice na:
zmatky
Hra měsíce:
Sonic Heroes

V tomto čísle:
Byla až moc akční. Hrála si s ježky od Segy, bojovala s vesmířany a nakonec si vzájemně rozbila ústa na malých planetkách někde daleko v jiné galaxii.

Tento měsíc:
Flákala školu, byla se podívat až na kraji světa – v Opavě (nádherné město!), už po sté se znova zamilovala do hrdiny Case z knihy Neuromancer a přežívala, jak se dalo.

Tomáš Suchomel
externista

Odborník na:
simulátory, moučníky
Hra měsíce:
X-Plane 8

V tomto čísle:
Oblékl si sako s průmky na rukávech, aby jako kapitán dopravního boeingu v simulátoru *X-Plane* náležitě reprezentoval. Další letecká móda ho ale už neoslovila.

Tento měsíc:
Pesimistická předpověď na rok 2005 se mu začala naplňovat. Pochmurné chvíle si proto kompenzoval lahůdkami ze Severinova sporáku a jeho domácím pivem. Fungovalo to.

E. A. Severin
externista

Odborník na:
sport, akční adventury a vaření
Hra měsíce:
RTL Ski Alpin 2005

V tomto čísle:
Ačkoli zimní sporty nikdy nepatřily k jeho silným stránkám, strávil řadu dní na skokanských můstcích i na sjezdovkách – naštěstí jen těch virtuálních.

Tento měsíc:
Dal si předsevzetí, že přestane pít alkohol, zabývat se hraním a že začne žít spořádaný život, jak se na jeho věk sluší a patří... Pokud tomuhle věříte, uvěříte letos úplně všemu.

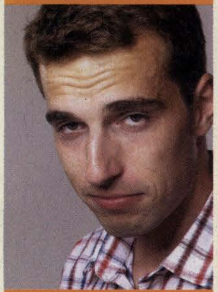
Jan Rod
externista

Odborník na:
nesouvislou řeč a souvislý smích
Hra měsíce:
Half-Life 2

V tomto čísle:
Nestíhal nic, se vším se opožďoval, a to včetně vánočních dárků – některé sháněl až 27. prosince.

Tento měsíc:
Polemizoval s Katkou nad existencí a významem slova „výdržný", nicméně korektor má vždy poslední slovo.

Vladislav Růžička
externista



Odborník na:
všechno a nic
Hra měsíce:
... na pilného studenta

V tomto čísle:
Příjemně jej překvapil *Second Sight.* Na konzolích vyšel později než *Psi-Ops* a vzájemný souboj prohrál, uvidíme, jak se těmto konverzím povede na PC.

Tento měsíc:
A už je to tady! Hlášky „do roka a do dňa" a „huš sa hukáže" začínají získávat konkrétní podobu – pečlivé každodenní pětileté průběžné studium dojde u státních zkoušek svého zúročení.

FOTO: MARIE VOTAVOVÁ

ŽEBŘÍČKY

Jsou určeny všem hráčům, kteří chtějí mít přehled o úspěšnosti nejlepších titulů, jež byly recenzovány. Jsou sestaveny za poslední rok podle našeho hodnocení a pravidelně každý měsíc aktualizovány.

akce

1. Half-Life 2
68/2004, 96 %

2. Far Cry
62/2004, 94 %

3. The Chronicles of Riddick
69/2005, 91 %

4. Unreal Tournament 2004
61/2004, 91 %

5. Doom 3
65/2004, 89 %

6. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
62/2004, 89 %

7. Thief: Deadly Shadows
64/2004, 87 %

8. Deus Ex: Invisible War
58/2004, 85 %

9. Battlefield: Vietnam
61/2004, 85 %

10. Call of Duty: United Offensive
66/2004, 85 %

strategie

1. LotR: The Battle for Middle-Earth
68/2004, 92 %

2. Rome: Total War
67/2004, 92 %

3. Warhammer 40k: Dawn of War
67/2004, 91 %

4. Knights of Honor
67/2004, 86 %

5. Codename: Panzers
65/2004, 86 %

6. Pirates!
69/2005, 85 %

Despite the booming economy a rowdy band of 16 men offers to join your crew. Current crew: 60

Welcome aboard mates!
Sorry lads, we're full.

7. Blitzkrieg: Burning Horizon
63/2004, 84 %

8. Silent Storm: Sentinels
66/2004, 83 %

9. Soldiers: Heroes of World War II
65/2004, 82 %

10. Desert Rats vs. Afrika Korps
62/2004, 82 %

RPG

1. SW: Knights of the Old Republic
58/2004, 94 %

2. The Sims 2
66/2004, 93 %

3. Sacred
61/2004, 90 %

4. Vampire: Bloodlines
69/2005, 86 %

5. EverQuest II
70/2005, 85 % **novinka**

6. Star Wars Galaxies
59/2004, 85 %

7. Spellforce
58/2004, 84 %

8. The I of the Dragon
61/2004, 83 %

9. Horizons
61/2004, 83 %

10. Kult: Heretic Kingdoms
67/2004, 79 %

adventure

1. Silent Hill 4: The Room
66/2003, 88 %

2. Myst IV: Revelation
67/2004, 87 %

3. Syberia 2
62/2004, 87 %

4. The Moment of Silence
68/2004, 85 %

5. Schizm II: Chameleon
59/2004, 80 %

závody

1. Need for Speed: Underground 2
68/2004, 92 %

Laps 3 / 3
196
KM/H

2. Richard Burns Rally
65/2004, 89 %

3. Colin McRae Rally 2005
67/2004, 89 %

4. Colin McRae Rally 04
61/2004, 83 %

5. FlatOut
69/2005, 82 %

simulátor

1. IL-2: FB – Ace Expansion Pack
62/2004, 89 %

2. Lock On: Modern Air Combat
59/2004, 81 %

3. X2: The Threat
59/2004, 76 %

4. Trainz Railroad Simulator 2004
61/2004, 75 %

5. Pacific Fighters
68/2004, 75 %

sport

1. Total Club Manager 2005
67/2004, 87 %

2. Top Spin
69/2005, 86 %

50 / 1000
1 : 24
50
100
200

3. Madden NFL 2005
67/2004, 85 %

4. NHL 2005
66/2004, 85 %

5. NHL Eastside Hockey Manager
65/2004, 84 %

68. Jaromir Jagr (NY Rangers)

RECENZE

74 American Chopper
68 Blowout
62 Creature Conflict
70 CSI: Miami
92 Dragon's Lair III
42 EverQuest II

72 Ford Racing 3
52 Forgotten Realms: Demon Stone
73 Fritz 8 Deluxe
76 Future Tactics: The Uprising
90 Knight Rider 2
91 Miami Vice
66 Obscure
93 Polar Express
81 Pool Shark 2
60 Premier Manager 2004–2005
64 Return to Mysterious Island
58 RTL Ski Alpin 2005
56 RTL Skispringen 2005
48 Scrapland

Berto told me you and the boss are kind of an item...

84 Sentinel: Descendants in Time
89 Sonic Heroes
82 Sudden Strike: Resource War
86 Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus
83 Tin Soldiers – Alexander the Great
88 Torrente
54 X-Plane 8

everquest II

V minulém čísle GameStaru jsme společně pootevřeli dvířka do světa nádherného *EverQuestu II* a seznámili se s prvními krůčky začínajícího hrdiny. Slíbili jsme vám rovněž tento měsíc připravit podrobné informace z dobrodružného výletu po pláních Norrathu a dané slovo jsme dodrželi.

Výrobce: Sony Online Entertainment ● **Vydavatel:** Ubisoft ● **Distributor pro ČR:** Playman ● **Lokalizace:** manuál ● **Internet:** www.everquest2.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 512 MB RAM, HDD 4,4 GB, 3D karta 64 MB ● **Doporučujeme:** CPU 3,4 GHz, 1 GB RAM, HDD 5 GB, 3D karta 256 MB

Nebývá sice zvykem, abychom recenze MMORPG projektů zařazovali mezi normální off-line hry, avšak v případě *EverQuestu II* jsme se rozhodli udělat výjimku. V první řadě nás k tomu vedla skutečnost, že původní *EverQuest* patří společně s *Ultimou Online* na špici nejznámějších a také nejoblíbenějších on-line herních světů a řada z vás se jistě ráda dozví, jak si stojí jeho pokračování. Druhým argumentem byla velmi dobrá dostupnost v České republice a s tím spojená neobvyklá možnost platit měsíční poplatky v korunách (viz rámeček).

▸▸ Věrná služba městu

V posledním článku jsme zůstali stát před branami dvou hlavních měst magického světa Norrath – Qeynosem a Freeportem. Jestliže jste se rozhodli zasvětit život svého virtuálního hrdiny konání dobra, z úvodního ostrova se přesunete na předměstí Qeynosu, a naopak sloužíte-li zlu, přistanete ve Freeportu. V úvodu se smíte pohybovat pouze po několika předměstských čtvrtích. Podle rasy hrdiny se také jedna z nich stane vaším domovem. Abyste se hned na začátku neztratili, vede vás hra ještě nějakou dobu za ručičku. Ubytujete se v místním hostinci, kde získáte první týden pobytu zdarma, založíte si účet v bance a dozvíte se o prvním důležitém úkolu, jímž je získání občanství. Ten jistě splníte jako první, abyste se mohli kochat nádhernou architekturou hlavních částí vyvoleného města.

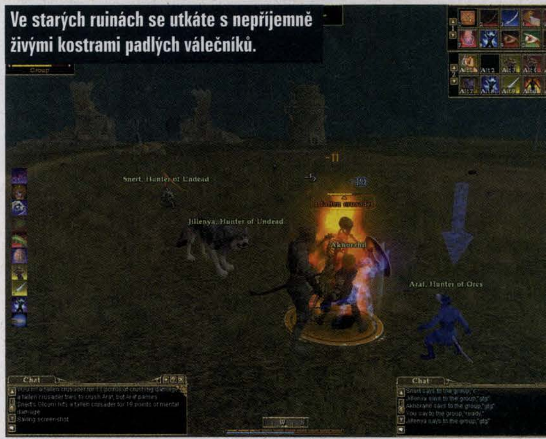
> **Po rozhovorech s různými NPC poznáte hned na začátku, že v EverQuestu II není ani trochu nouze o více či méně dobrodružné úkoly.**

Po rozhovorech s různými NPC poznáte hned na začátku, že v *EverQuestu II* není ani trochu nouze o více či méně dobrodružné úkoly. Samozřejmě, že se s obyčejným železným mečíkem u pasu a koženou vestičkou na těle nevydáte hned lovit draky. Jako v každém podobném projektu budete nejprve doručovat důležité dopisy nebo ve smrdutých stokách (ty nemohou chybět snad v žádném RPG) zabíjet všelijaké potvory, znepříjemňující obyvatelům život. Plněním těchto jednoduchých úkolů se však obstojně seznámíte s mateřským městem, potkáte několik osob, jejichž vstřícnost využijete i v budoucnu, najdete obchodníky s užitečným zbožím a u místních strážců se také naučíte využívat vynikající možnost vyhledávání NPC podle jména.

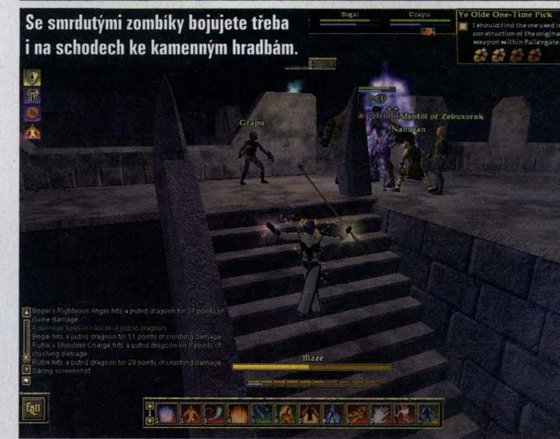
▸▸ Vyrážíme na lov

První opravdové dobrodružství však začíná teprve za městskými branami na rozlehlém území Antonica, respektive Commonlands. Ani zde vás hra nenechá zmateně pobíhat po okolí. Od obyvatel města či jiných tuláků v jeho blízkosti získáte množství zajímavých questů, jejichž postupným plnění celé území systematicky prozkoumáte. Tato část Norrathu se tedy na delší dobu stane vaším útočištěm a budete zde nuceni zúročit všechny nabyté herní zkušenosti. Po pláních se totiž potulují krvežízniví gnollové, popřípadě orkové, kolem jezírek se napájejí různá zvířata, v savanách obcházejí dravé šelmy a opuštěné hřbitovy stráží kostlivci a duchové. Ve skalách rovněž naleznete vchody do prvních podzemních komplexů. Určitě je vám jasné, že boj na podobných místech už není žádná procházka růžovým sadem. Právě naopak na vás většinou čekají pěkně tuhé bitky, v nichž bez pomoci přátel nemáte šanci uspět.

Z toho také vyplývá jednoznačné zaměření herního stylu na boj v hráčských tlupách, který koneckonců autoři deklarovali už během vývoje. Skupinu tvoří maximálně šest hráčů a zejména při soubojích s drsnějšími potvorami velmi záleží na vhodné kombinaci povolání. Podobně jako v ostatních titulech stejného ražení by v první linii měl stát dobře vyzbrojený odolný válečník, který musí chránit slabší členy společenstva před smrtícími výpady. Takovým přísně střeženým členem je nepostradatelný léčitel i ostatní kouzelnické postavy. Tlupu pak doplní podle potřeby ostatní povolání, jejichž nositelé například mohou kouzly posilovat druhy ve zbrani nebo naopak oslabovat nepřátele,



Ve starých ruinách se utkáte s nepříjemně živými kostrami padlých válečníků.

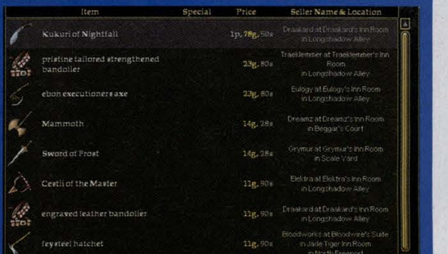


Se smrdutými zombíky bojujete třeba i na schodech ke kamenným hradbám.

Nobras
The Traveler's Three Mea

Obchodování

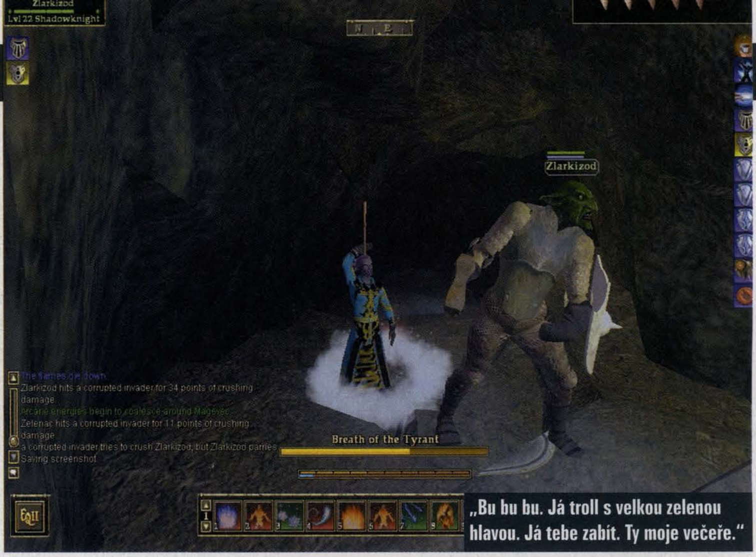
▸▸ Většinu získaných nebo vyrobených předmětů můžete samozřejmě prodávat, a vydělávat si tak na živobytí. Jednou možností je prodej u NPC obchodníků, kteří vás ale vezmou značně na hůl. Proto byste měli zkusit nabízet zboží na aukčním chatovacím kanále a prodávat jej přímo hráčům. Jinou a v *EverQuestu II* nejrozšířenější variantou je prodávání přes brokera. To má však svoje nevýhody. Pořídíte si totiž nástěnku, kterou pověsíte ve svém pokoji a vypíšete na ní věci na prodej. Následně musíte v pokoji zůstat on-line po celou dobu prodeje. Ostatní hráči si pak mohou vaše zboží koupit u zmiňovaných brokerů (s 20% poplatkem, což je mimochodem docela dobrý způsob, jak omezit inflaci a dostat peníze ze hry), kteří postávají ve všech částech města. Zákazník vás rovněž může navštívit ve vašem bytě a zboží koupit přímo. ◂◂



Item	Special	Price	Seller Name & Location
Kukuri of Nightfall		1p, 78g, 50s	Draakard at Draakard's Inn Room in Longshadow Alley
pristine tailored strengthened bandolier		23g, 80s	Traeklemmer at Traeklemmer's Inn Room in Longshadow Alley
ebon executioners axe		23g, 80s	Eulogy at Eulogy's Inn Room in Longshadow Alley
Mammoth		14g, 28s	Dreamz at Dreamz's Inn Room in Beggar's Court
Sword of Frost		14g, 28s	Grymur at Grymur's Inn Room in Scale Yard
Cestii of the Master		11g, 90s	Elektra at Elektra's Inn Room in Longshadow Alley
engraved leather bandolier		11g, 90s	Draakard at Draakard's Inn Room in Longshadow Alley
feysteel hatchet		11g, 90s	Bloodworks at Bloodwire's Suite in Jade Tiger Inn Room in North Freeport

Page 1 of 24

Kukuri of Nightfall
1p, 50g to Seller, and 28g, 50s to Broker



The flames die down.
Zlarkizod hits a corrupted invader for 34 points of crushing damage.
Arcane energies begin to coalesce around Magever.
Zelenac hits a corrupted invader for 11 points of crushing damage.
a corrupted invader tries to crush Zlarkizod, but Zlarkizod parries.
Saving screenshot.

„Bu bu bu. Já troll s velkou zelenou hlavou. Já tebe zabít. Ty moje večeře."

Magever
Zelenac
The Traveler's Three Meanings of

I need to travel to Behemoth Pond in Nektulos Forest.

schováni ve stínu prozkoumávat okolí a rozdávat nečekané rány apod. Během boje je pak nutné, aby každý hráč perfektně ovládal funkci svého povolání a dokázal využít jeho výhody a přednosti.

▸▸ NEBUĎTE VLCI SAMOTÁŘI

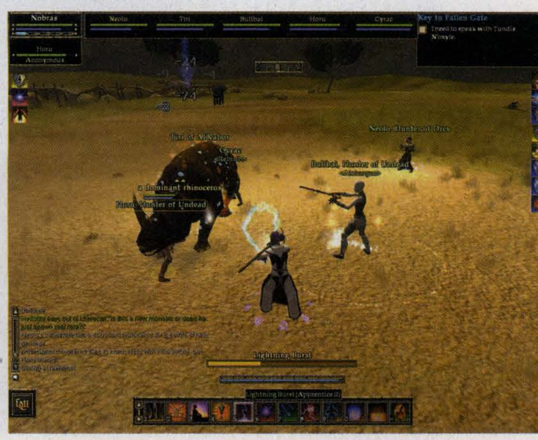
> **Během boje je pak nutné, aby každý hráč perfektně ovládal funkci svého povolání a dokázal využít jeho výhody a přednosti.**

Boj v hráčských skupinách tedy tvoří alfu a omegu *EverQuestu II*. Takové herní pojetí bezezbytku naplňuje pojem multiplayerového on-line hraní a pomáhá vytvářet stabilní hráčskou komunitu. Na druhou stranu v podstatě eliminuje možnost hry o samotě, což pro někoho může být podstatný nedostatek. Nejspíš si teď říkáte, proč by měl někdo chtít hrát sám, když si platí měsíční poplatky za to, aby měl přístup právě na server s ostatními hráči. Odpověď na tuto otázku je jednoduchá. Ne pokaždé se připojíte do hry ve chvíli, kdy se i ostatní přátelé chystají k dobrodružné výpravě, nebo jednoduše nemáte čas na dlouhé a náročné cestování. Tehdy by přišel vhod nějaký méně náročný quest pro jednoho, avšak těch je ve hře nedostatek.

Nezbývá vám tedy než se zkusit obklopit náhodně vybranými hráči, ovšem to je sázka do loterie. Nejenže vám hledání zabere desítky minut, ale takto pobraná parta nemusí vždy na sto procent fungovat a vy najednou zjistíte, že umíráte častěji, než by vám bylo milo. Nikdy totiž nevíte, na koho ve hře narazíte. Důkazem budiž podzemní komplex Fallen Gate, kam jsme se vydali splnit úkol vedoucí k získání nové části brnění. Po delším hledání se k nám přidal nabušený berserk, ovšem při prvním větším boji nezabránil zombíkům v tom, aby pobili zranitelné kouzelníky a léčitele. Následovala hromadná smrt a odchod onoho „schopného" bojovníka, který se ještě nezdráhal nadávat inkvizitorovi za pomalé léčení. Druhý pokus se stejnou skupinkou, tentokrát však s jiným bijcem, se vydařil a dokázali jsme se probít téměř až na konec dungeonu. Jakmile tedy hrajete v ustálené partě, nejlépe s ostatními členy gildy, *EverQuest II* dostane fantastický náboj, bitky končí vítězstvím, zkušenosti se hromadí a vy se dokážete výborně bavit třeba i několik hodin v kuse.

▸▸ TĚŽKO NA CVIČIŠTI, LEHKO NA BOJIŠTI

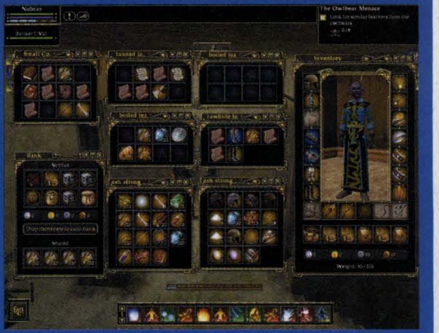
S formováním ustálených partiček dobrodruhů úzce souvisí sbírání zkušeností a s tím spojený vývoj vašeho hrdiny. Jak už jsme minule naznačili, vaše postava střádá zkušenostní bodíky jak zabíjením nepřátelských potvor, tak i plněním nejrůznějších questů. Zkušenosti vám však přibývají pouze v případě, že bojujete s nepřítelem, jehož síla zhruba odpovídá vašemu aktuálnímu levelu. Stejná pravidla platí také pro hráčské partičky, což vás nutí spolupracovat výhradně se hráči na stejné úrovni. Jakmile by se do vaší družiny připojil někdo s výrazně vyšším levelem, přestanete získávat zkušenosti třeba i v celé oblasti. Tento systém na jedné straně znemožňuje nějaké zrychlené trénování

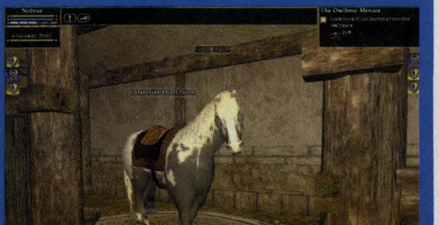


I need to speak with Tundle Nimyle.

BĚŽNÝ ŽIVOT HRDINY

▸▸ Virtuální hrdina je žijící tvor jako každý jiný. Proto se rád nají a napije, což mu kromě uspokojení chuťových buněk pomáhá po nějaký čas rychleji regenerovat životní a magickou energii. Průměrnou stravu pořídí u NPC obchodníků, avšak opravdové delikatesy si musí obstarat od ostatních hráčů. Ani sebesilnější válečník nedokáže pobrat tisíce předmětů. Je omezen jak vahou, tak i počtem věcí. Na začátku unese pouze šest předmětů, avšak těmi mohou být i batohy, do nichž podle kvality naskládá třeba i dvacet dalších pokladů. V úvodu sice dostane jenom dva čtyřslotové chlebníčky, což pro něj může být trochu frustrující, avšak brzo je vymění za opravdové krosny. Kromě toho má několik dalších míst v bance, které lze ještě rozšířit pomocí truhel. Dobrodruh smí jezdit i na koni. Kromě paladinů a shadowknightů, kteří koně dostanou jako kouzlo na dvacáté úrovni, je válečný oř legrácka pouze pro zbohatlíky (něco jako vůz značky Mercedes v nejlepší výbavě). Stojí totiž zhruba dva platinové penízky, což je pro leckoho astronomická částka (1 platinový = 100 zlatých, 1 zlatý = 100 stříbrných a 1 stříbrný = 100 měděných, přičemž dost dlouhou dobu získáváte za questy a posbírané předměty jen pár stříbrňáků). ◂◂





za pomoci výrazně zkušenějších hráčů, na druhou stranu omezuje vaše působení na úzkou skupinu spolubojovníků. Snadno se tak může stát, že při delším herním výpadku vám vaši známí utečou a vy najednou nebudete mít s kým hrát.

Vraťme se však k samotnému vývoji postavy. Minule jsme si řekli, že na desáté a dvacáté úrovni si vybíráte užší specializaci povolání. Herní systém vám však neumožňuje při přestupu na vyšší level ovlivňovat základní vlastnosti (např. síla, inteligence apod.), které tak sami pozvolna rostou v závislosti na zvoleném povolání. V tomto směru je hra maximálně zjednodušená a přístupná i úplným začátečníkům. Primární vlastnosti mohou ovlivnit pouze magické předměty. Po dobrém vybavení byste se tedy měli pídit již od samého začátku. Můžete jím totiž zvyšovat jak obranyschopnost a útočnou sílu hrdiny, tak i zásobu životní a magické energie. Autoři však naštěstí lišácky zamezili možnému vybavování začínajících hráčů extra silnými předměty od starších mazáků. Na sebe totiž smíte navléct pouze takovou výzbroj, na níž vám stačí vaše aktuální sekundární schopnosti, jako je třeba nošení těžkého brnění, ovládání obouručního meče či magická vazba. Některé z těchto dovedností se vám automaticky zvyšují při přestupu na vyšší level, jiné (např. plavání) zdokonalujete pravidelným využíváním.

Během šarvátek se ke slovu dostane široká škála speciálních úderů a kouzel. Každé povolání má v zásobě specifické akce, které postupně získává s přibývajícími zkušenostmi.

▸▸ NAVLEČTE NA SEBE KDEJAKOU CETKU

V úvodu hry nemáte zrovna peněz na rozdávání, a proto se budete muset spokojit s výbavou, kterou získáte za splnění různých questů nebo kterou najdete po kapsách poražených nepřátel. Nacházíte rozmanité prsteny, náhrdelníky, náušnice, náramky a samozřejmě jednotlivé části brnění. Nějakou dobu si s těmito předměty určitě vystačíte a při vhodném výběru si celkem znatelně vylepšíte vlastnosti svého hrdiny. Nicméně má to i jednu nevýhodu. Zhruba do dvacátého pátého levelu (z padesáti) mají na sobě postavy stejného povolání na chlup stejné oblečení a brnění, což rozhodně rozmanitosti světa nijak nepřidává. Později však naštěstí přijde na řadu rovněž vybavení vyráběné samotnými hráči, které už je daleko pestřejší a nabízí podstatně širší škálu vylepšení pro různé hrdiny.

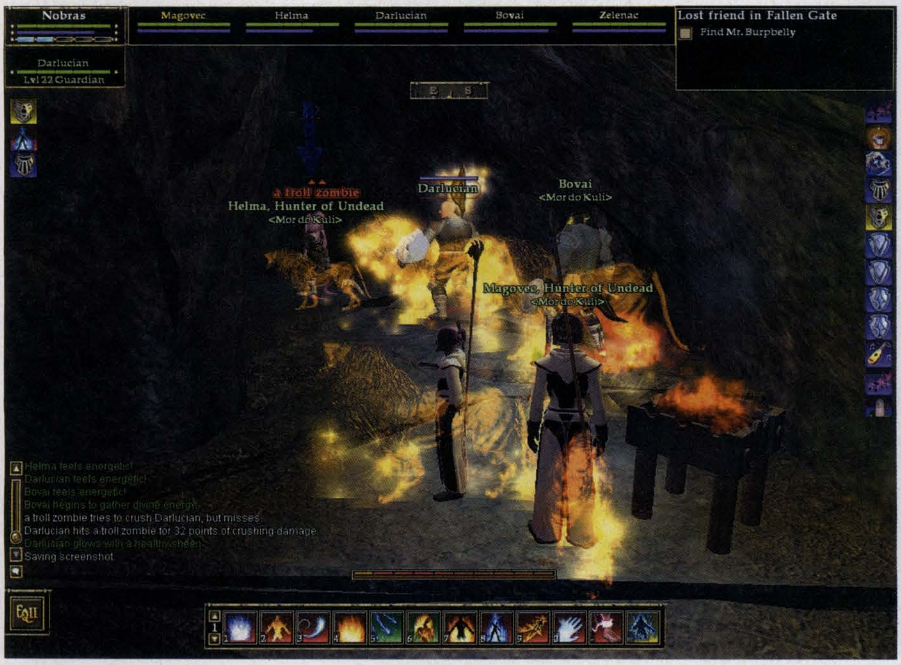
Jakmile se dostatečně vybavíte, můžete se směle vrhnout do boje. Během šarvátek se ke slovu dostane široká škála speciálních úderů a kouzel. Každé povolání má v zásobě specifické akce, které postupně získává s přibývajícími zkušenostmi. Může se jednat třeba o hromadné léčení skupiny, omráčení nepřítele, zasazení rány, jež postupně ubírá zdraví apod. K dispozici je toho opravdová spousta, a proto byste měli k dobrému zvládnutí svého povolání správně využívat všech důležitých schopností. S úvodními údery a kouzly si rozhodně nevystačíte. Brzy dokonce poznáte, že začnou pokulhávat rovněž účinky aktuálně získaných dovedností. Do vaší knihy znalostí se totiž automaticky zapisují pouze jejich základní úrovně, tzv. učednické. Musíte se tedy poohlédnout po nějakém vylepšení, s nímž přichází i vyšší účinnost kouzla. Hráči ze začátku „vyrábějí" učednickou verzi 3, dalším stupínkem je adept (lze se naučit z knížek, padajících z nepřátel), dále ze vzácných surovin vyráběný adept 3 a konečně za speciálních podmínek jste schopni získat také mistrovskou úroveň, popřípadě její třetí stupeň.

▸▸ MEČE SVIŠTÍ VZDUCHEM...

Vlastní boj tedy tvoří série speciálních úderů a kouzel v pořadí, v jakém je postupně zadáváte. Každé kouzlo ovšem můžete zopakovat

V Antonice se můžete kochat malebnými stavbami, jako je například tento vodní mlýn.

Nobras
Magovec
Umiwen
Sithua
Sithua
Vacanc
Darkheart
Coldstare



Lost friend in Fallen Gate
☐ Find Mr. Burpbelly

Helma feels energetic!
Darlucian feels energetic!
Bovai feels energetic!
Bovai begins to gather divine energy!
a troll zombie tries to crush Darlucian, but misses.
Darlucian hits a troll zombie for 32 points of crushing damage.
Darlucian glows with a healthy sheen.
Saving screenshot.

DRUHÝ POHLED

▸▸ Ach ta MMORPG! Pokud jste dostatečně silní a dokážete odolávat líbeznému vábení singleplayerových her, rozhodně nemáte vyhráno v boji s on-line RPG. Až u nich zjistíte, jak jste na tom se závislostmi a většinou budete nepříjemně překvapeni. V případě nového *EverQuestu* to ovšem platí dvojnásob. Chytne vás a nepustí nejen díky propracovanému systému a spoustě herních možností, ale rovněž díky naprosto fantastickému audiovizuálnímu zpracování. Počítejte však s tím, že mu budete muset věnovat spoustu času, což má své výhody i nevýhody. Vydrží opravdu na dlouhou dobu, ale zároveň si vyžádá takřka každodenní několikahodinové dávky. Vzhledem k tomu, že systém bojů je zaměřen především na skupiny, může se velice snadno stát, že vaši přátelé se za pár dní vaší nepřítomnosti posunou o pár stupínků výše a budete si muset hledat nové hrdiny. Pokud tedy nemáte dost času, raději se do *EverQuestu II* nepouštějte a počkejte si na evropské spuštění *World of Warcraft*, který by měl být v tomto směru méně náročný. ◂◂ PETR PROŠEK

Takového kozla nepotkáte ani v pokrokových ruských kolchozech.

teprve po uplynutí určité doby, což do bojů vnáší jistou dávku taktiky. Nicméně žádné přehnané strategické plánování boje nečekejte. Potyčky se častěji zvrhnou v pouhé klikání na dvě nebo tři nejsilnější schopnosti, čas od času doplněné o nějaký úder či kouzlo s hromadným účinkem.

Zajímavým doplňkem bojové taktiky jsou takzvané hrdinské příležitosti. Jedná se v podstatě o sérii několika magických dovedností, které použijete v přesně stanoveném pořadí. Výsledkem takového snažení zpravidla bývá úder s vyšším zásahem, případně časově omezené vylepšení postavy. Hrdinské příležitosti využijete hlavně při boji o samotě, kdy vám šetří magickou energii a pomáhají rychleji udolat nepřátele. Uplatnění však najdou i v dobře sehraných skupinách, kde ale úspěch značně závisí na dobré komunikaci.

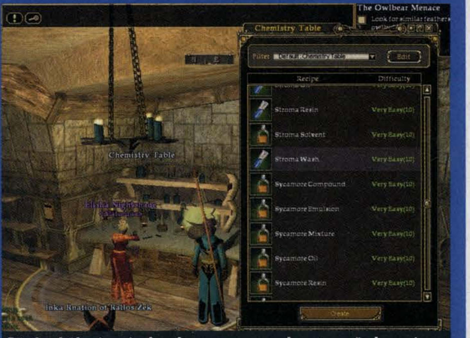
▸▸... A SMRT OBCHÁZÍ KOLEM

K lidskému pokolení se neodmyslitelně váže smrt a nejinak je tomu také ve všech MMORPG hrách. Výjimkou není ani *EverQuest II,* který přichází s vlastním řešením postihů za smrt vašeho hrdiny. Smrt ve hře v první řadě znamená poškození předmětů, jež máte na sobě a které lze za poplatek a bez újmy na vlastnostech nechat opravit ve městě. Oživit vás může jakýkoliv duchovní, a pokud se tak stane, procitnete s přechodnou nevolností a beze všech předchozích posilujících efektů z různých kouzel. Není-li nablízku kněz, musíte se oživit v nejbližším táboře. V takovém případě zanecháte na místě skonu duši, bez níž je hrdi-

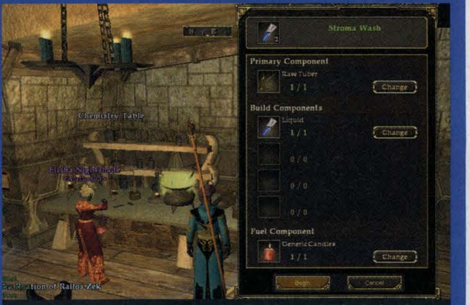
ŘEMESLNÁ VÝROBA

▸▸ Kromě dobrodružných výprav obsahuje *EverQuest II* vcelku propracovaný systém řemeslné výroby. Do vyrábění všemožných předmětů se může pustit jakákoliv herní postava, neboť systém získávání zkušeností a povyšování levelů je oddělen od části dobrodružné. Do desáté úrovně na tom jsou všichni řemeslníci stejně a mohou vyrábět všechny předměty adekvátní jejich úrovni. Výroba probíhá v cechovních domech, kde naleznete obchodníka s polotovary a stroje specializované na různé druhy práce, jako je například tkalcovský stav, kovářská pec či alchymistický stůl. Na začátku znáte několik receptů, a pokud vlastníte příslušné suroviny (natěžíte je volně v přírodě), můžete se směle pustit do práce. Samotný průběh výroby předmětu od vás vyžaduje velice aktivní přístup. Pro každý stroj máte k dispozici tři magické akce, jejichž opakovaným aplikováním udržujete proces výroby ve správných kolejích. Tyto akce používáte rovněž k eliminaci vzniklých chyb a odchylek. Pokud tak neučiníte, dostanete pěknou ránu a může dojít k poškození výrobku.

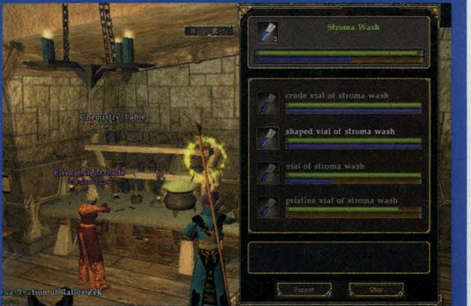
Na začátku se tedy perfektně seznámíte se všemi druhy prací a můžete se snáze rozhodnout, jaké zaměření si následně vyberete. Podobně jako v dobrodružné části si totiž na desáté a později na dvacáté úrovni vyberete užší specializaci. Z řemeslníka se může nakonec stát třeba kuchař nebo tesař, z mudrce alchymista, outfitter se zaměří na výrobu zbraní apod. Po výběru první specializace zjistíte, že už si při výrobě složitějších předmětů sami nevystačíte. Například při tvorbě kouzelných svitků potřebujete od alchymisty inkoust a od řemeslníka papír a brk. Tento systém do značné míry kopíruje reálný svět, v němž také každý není schopen vyrábět úplně všechno, což vás zase ale nutí ke spolupráci s ostatními výrobci a obchod jenom vzkvétá. Na každém levelu byste si také měli koupit novou knihu receptů, a jestli máte peněz nazbyt, pokuste se získat rovněž sbírku pokročilých receptů pro své povolání. Díky ní totiž budete moci vyrábět mnohem kvalitnější výrobky ze vzácných surovin. ◂◂


The Owlbear Menace
Chemistry Table
Edit
Recipe
Difficulty
Stroma Resin
Very Easy(10)
Stroma Solvent
Very Easy(10)
Stroma Wash
Very Easy(10)
Sycamore Compound
Very Easy(10)
Sycamore Emulsion
Very Easy(10)
Sycamore Mixture
Very Easy(10)
Sycamore Oil
Very Easy(10)
Sycamore Resin
Very Easy(10)
Create
Chemistry Table
Inka Rnation of Rallos Zek

Před zahájením výroby si ze seznamu vyberete požadovaný předmět. Recepty se můžete učit z příslušných knih.

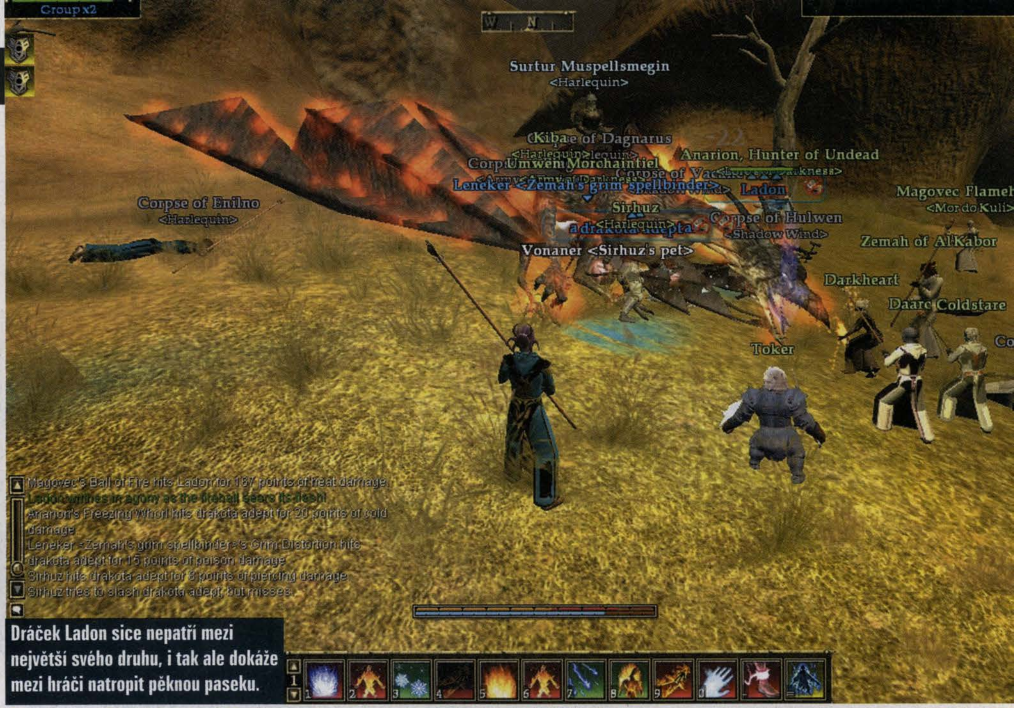

Stroma Wash
Primary Component
Raw Tuber
1 / 1
Change
Build Components
Liquid
1 / 1
Change
0 / 0
0 / 0
0 / 0
Fuel Component
Generic Candles
1 / 1
Change
Begin
Cancel
Chemistry Table

Druhým krokem je volba surovin. U některých složitějších výrobků budete potřebovat hned několik součástek, které mohou vyrábět ostatní hráči s adekvátním povoláním.


Stroma Wash
crude vial of stroma wash
shaped vial of stroma wash
vial of stroma wash
pristine vial of stroma wash
Repeat
Stop
Chemistry Table

Nakonec následuje samotná výroba. Zelený ukazatel znázorňuje odolnost výrobku, modrý průběh práce. Finální produkt může být dokončen ve čtyřech různých kvalitách.

everquest II je	**everquest II není**
hromada dobrodružných questů	pro příležitostné hráče
rozsáhlý fantasy svět	pro samotáře
dlouhý vývoj postavy	pro piráty



Magovec's Ball of Fire hits Ladon for 187 points of heat damage.
Ladon writhes in agony as the fireball sears its flesh!
Anarion's Freezing Whorl hits drakota adept for 20 points of cold damage
Leneker <Zemah's grim spellbinder>'s Grim Distortion hits drakota adept for 15 points of poison damage
Sirhuz hits drakota adept for 8 points of piercing damage
Sirhuz tries to slash drakota adept, but misses.

Dráček Ladon sice nepatří mezi největší svého druhu, i tak ale dokáže mezi hráči natropit pěknou paseku.

na podstatně oslaben. To vás nutí ztracenou duši co nejdříve nalézt. Nejvýznamnějším postihem je však dočasný dluh zkušenostních bodíků, který se postupně splácí v dalších bojích nebo ubývá, pokud nejste připojeni. Aby toho nebylo málo, tento dluh se rovněž přenáší na ostatní členy skupiny, takže pokud začne vaše partička padat jako hrušky na podzim, nebudete se následně schopni dluhu zbavit třeba několik hodin. Popsaný systém postihů za smrt vytváří velmi dobrý poměr, kdy se budete snažit za každou cenu přežít, avšak případná smrt nepovede k tomu, že byste vzteky smazali celou postavu.

Nejen bojem je správný hrdina živ a čest a slávu nestačí získávat pouze na poli válečném. Každý rytíř by měl být nápomocen nebohým obyvatelům při řešení jejich starostí. Po úvodních doručovacích a jiných snadných úkolech, o nichž již byla řeč, se budete stále častěji zabývat daleko komplexnějšími a zábavnějšími questy. Takovými úkoly mohou být třeba různé čistky potvor, prováděné v zájmu mateřského města, za něž získává postava i vaše gilda prestižní bodíky, může to být studium starobylých jazyků roztodivných potvor nebo třeba získávání klíčů, případně tajných hesel k přístupu do zapomenutých podzemních komplexů, magických věží a hradů. Nejnáročnější dobrodružnou výpravou bývá pátrání po ztracených dědictvích. Zpravidla jej tvoří řada složitých kroků, v nichž musíte vyhledávat a často i zabíjet konkrétní osoby, k nimž se dostanete pouze v případě splnění několika dalších nezávislých questů. Právě složité dějové úkoly vás dokáží perfektně udržet u hraní.

> **V každé části světa Norrath vás čekají hordy nových nepřátel, důmyslných dungeonů i nepostradatelných questů, jejichž důkladné prozkoumání vám může zabrat i několik měsíců.**

▸▸ OBROVSKÝ SVĚT

Území Antonica a Commonlands samozřejmě netvoří jedinou část herního světa *EverQuestu II*. Právě naopak by se dalo říci, že se jedná o pouhý zlomek toho, co můžete ve hře prozkoumat. A jestliže vám v žilách koluje krev objevitelů, najdete toho zde skutečnou spoustu. S přibývajícími levely vás čeká vstup do značně rozmanitějších prostředí, jako je třeba Nektulon Forrest a Thundering Steppes, ostrovy Zek, Feerott, Everfrost a další. Všude vás čekají hordy nových nepřátel, důmyslných dungeonů i nepostradatelných questů, jejichž důkladné prozkoumání vám může zabrat i několik měsíců.

Stejně jako každý MMORPG projekt žije *EverQuest II* vlastním životem a neustále se vyvíjí. Počáteční nedostatky postupně odstraňují pravidelné updaty, do herního světa přibývají nové questy, lokace i NPC a herní systém se upravuje ke spokojenosti stálých hráčů. Lze tedy očekávat, že kvalita hry bude i nadále narůstat. Jedno je však jasné už nyní. Dění ve hře je založené na bojích ve stálé partě hráčů, na spolupráci členů gildy a na kooperativním boji proti nepřátelům, žijícím v magickém světě Norrath. Pokud vám právě tento styl vyhovuje a dokážete se mu podřídit, budete se královsky bavit. Hledáte-li však souboje mezi hráči, raketový růst zkušeností či obrovský přísun peněz a hromady různého vybavení, měli byste se radši poohlédnout někde jinde. ◂◂

LIBOR VACATA
05G0069

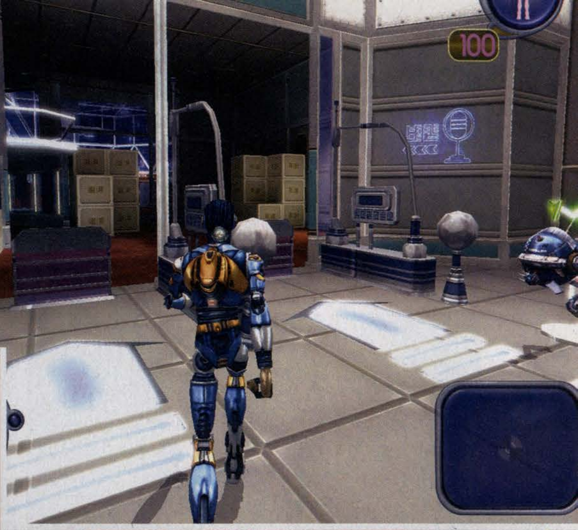
JAK PLATIT V KORUNÁCH

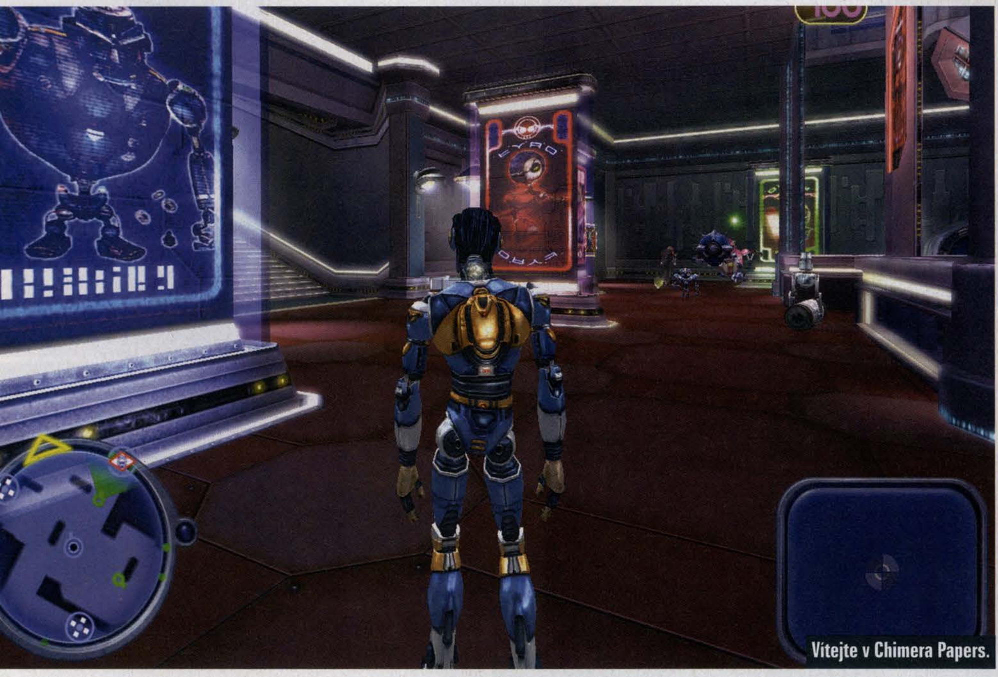
▸▸ *EverQuest II* se konečně začal prodávat také v České republice a navíc s českým manuálem. Český distributor Playman dokonce našincům nabízí unikátní možnost platit měsíční poplatky v korunách. Platba je realizována formou tzv. herních karet. Jedna stojí 299 Kč a umožní vám hraní na jeden měsíc. Herní karty si můžete objednat na e-mailové adrese everquest@playman.cz, přičemž do dopisu musíte uvést počet objednávaných kusů a samozřejmě svou adresu, na kterou vám obratem přijde faktura. Po jejím zaplacení vám elektronicky přijde kód a můžete se vrhnout do hraní. Podle zástupců Playmanu je cena 299 Kč pouze zaváděcí a po dvou nebo třech měsících by se měla zvýšit zhruba o sto korun. ◂◂

VERDIKT: Vynikající zábava v rozsáhlém světě plném dobrodružství a bojů s nepřáteli, v nichž hraje prim skupinová spolupráce.

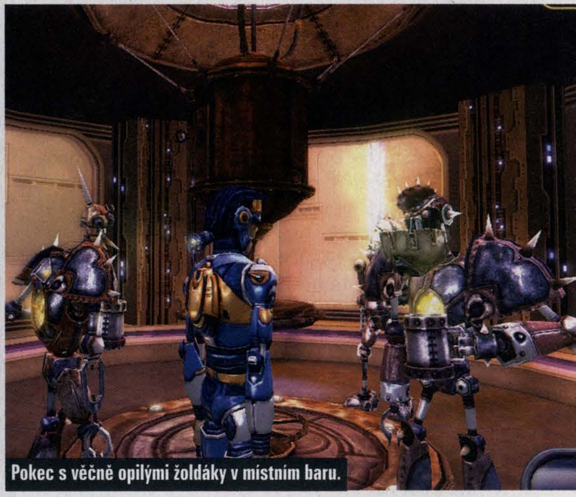
85 %

scrapland





Vítejte v Chimera Papers.



Pokec s věčně opilými žoldáky v místním baru.

Výrobce: MercurySteam Entertainment ● **Vydavatel:** Enlight Software ● **Distributor pro ČR:** Hypermax ● **Lokalizace:** kompletní ● **Internet:** www.scrapland.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 1,7 GB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, HDD 2 GB, 3D karta 64 MB

Robot tady, robot tam, robot, kam se podívám. Takto lze stručně charakterizovat novou akční hru *Scrapland* od vývojářského týmu Mercury Steam Entertainment. Pokud by nestála ani za zlámanou grešli, mohli bychom si takové stručné zhodnocení dopřát. Ale vzhledem k tomu, že se na jejím vzniku podílel slavný herní vývojář American McGee, nemůžeme si nic takového dovolit. *Scrapland* je totiž natolik lákavý, že si zaslouží naši plnou pozornost.

Příběh této novinky vás zavede na planetu Scrapland, jež byla kdysi dávno domovem lidí. Ti však museli odcestovat a v nepříznivých podmínkách dokázali přežít pouze roboti. Nelenili, vybudovali svoji vlastní společnost, a vzhledem k tomu, že měli za vzor pouze lidské pokolení, začali se opičit. Jednoho krásného dne na orbitální stanici Chiméra přistává mladý robot D-Tritus Debris. Podstoupí očištění od veškerých zbytků lidských tkání, které místní roboti k smrti nenávidí, a hurá na úřad práce. Každá poctivá plechovka totiž musí mít pořádné zaměstnání! Jak už to tak bývá, není volné ani místo ubohého herního vývojáře, a tak nezbývá než klesnout až na dno společnosti a stát se prachobyčejným novinářem místního plátku. Třeba se nakonec přihodí něco zajímavého a každodenní rutinu vystřídá adrenalinová akce.

▸▸GTA V BUDOUCNOSTI

Vývojáři z MercurySteam Entertainment přirovnávají *Scrapland* ke slavné akční sérii *Grand Theft Auto*. Tyto tituly mají totiž spoustu společného. Na začátku si vyberete ze tří stupňů obtížnosti a projdete tutoriálem, který je vytvořen jako úvodní část příběhu. Poté už záleží pouze na vás, kam vaše příští kroky povedou. Setkáte se s mutujícím novinářským kolegou Bertym a naleštěnou robotí slečnou Betty, jež vás odvede na kobereček k šéfovi Chimera Papers. Dostanete první džob a vše nasvědčuje tomu, že se rozhodně nebudete nudit. Je na čase zajít pro starý fotoaparát a vydat se na rozhovor s nepříjemným arcibiskupem, který novináře nemá zrovna v lásce. Aby bylo jasno – vyčůraní biskupové mají na starost Velkou databázi, v níž jsou uchovány matrice všech robotů na Scraplandu. Pokud některý, nedej bože, přijde nešťastnou náhodou nebo vlastním přičiněním o své tělo (což se stává poměrně často), může být díky tomuto systému opraven a během chvíle pokračuje v rozdělané práci. Oživování ovšem není za hubičku, a tak se biskupové nehorázně topí v penězích.

Po nepovedeném rozhovoru však dochází k nečekané tragédii. Arcibiskup je uvařen při

ROBOTI SCRAPLANDU

Charismatický D-Tritus Debris se díky programu ze staré mluvící kamery může vtělit do většiny robotů na Scraplandu okopírováním matrice poblíž stojícího nešťastníka nebo pomocí Velké databáze. V té se nachází rovných patnáct robotů s různými speciálními schopnostmi, které v průběhu hry využijete k plnění hlavních i vedlejších úkolů. Abyste v nich neměli zmatek, máme pro vás stručné představení každého z nich.

D-Tritus
– hlavní hrdina. Speciálním rychlým posunem dokáže proniknout skrz jiného robota a vymazat ho z povrchu Scraplandu. S trochou šikovnosti tak může zneškodnit najednou více robotů v řadě. Tato schopnost však stojí drahocennou energii.

Cop
– malý, nepříjemný a drzý policajt. Vytipuje si oběť ve své blízkosti a obírá ji o peníze. Přestože jde o malý výdělek, v nouzi je každý peníz dobrý.

Nurse
– létající ošetřoval s obrovským kladivem. Svým zdravotním nástrojem léčí ranou do hlavy neposlušné roboty a menší jedince může i nadobro zničit. Bohužel je docela pomalý, a než se napřáhne, chvilku to trvá.

Banker
– velice nesympatický bankéř. Stejně jako policajt krade peníze, je tichý jako lví pšouk a sahá do kapes každému, kdo se k němu jen přiblíží.

Stapler
– malý hopsající robotek, určený na sešívání papírových složek. Jeho výhodou je právě malá velikost, díky níž dokáže proniknout na místa, kam se jiní roboti kvůli své robustnosti nedostanou. Kromě toho provádí obyčejné i dvojité skoky.

Beholder
– jeden z nejotravnějších bezpečnostních robotů. Vznášející se koule se skenerem, která neustále hlídkuje a sleduje okolní dění. Obviňuje z přestupků ostatní roboty a přivolává ozbrojené policisty.

Mayor
– nikdo jiný než starosta Scraplandu. Jeho proslovy se pochopitelně nedají poslouchat, a tak žvaní a žvaní a ostatní se vesele ubírají do mnohem lákavější říše snů.

Armed cop
– ozbrojený policista. V případě porušení zákona se obyčejní policisté transformují na nebezpečné ozbrojené roboty, kteří mohou zločince zničit několika dobře mířenými výboji. Pokud však přijdou o energii, jsou naprosto neškodní.

Bishop
– jeden z nejdůležitějších robotů Scraplandu. Ovládá Velkou databázi a stará se o oživování zničených jedinců. Svými energetickými paprsky může – stejně jako ozbrojený policista – poslat ostatní k pánu. Pokud však o energii přijde, nic nesvede.

Messenger
– rychlý létající poslíček. Stará se o přenášení důležitých dat a balíčků. O zásilky soupeří s ostatními kurýry, k čemuž mu slouží oslepující paprsek. Bez energie je bezbranný.

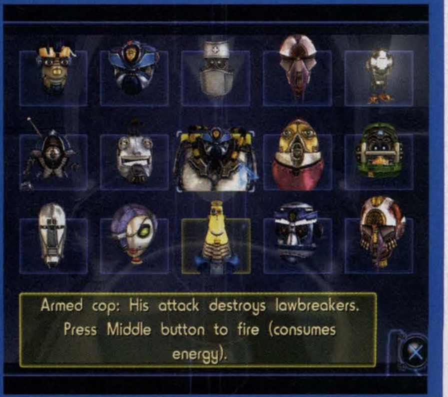
Functionary
– obyčejný úředník s neobyčejnou schopností. Dokáže deformovat čas, díky čemuž je neuvěřitelně rychlý a hravě se všem ztratí z dohledu. Spotřebovává velké množství energie.

Betty
– nejkrásnější robot na Scraplandu. Tato mladá dáma lákavých tvarů je ovšem velice nebezpečná. Pokud má dostatek energie, dokáže rozpoutat hotové peklo a jedním výbojem zničit několik robotů ve svém okolí.

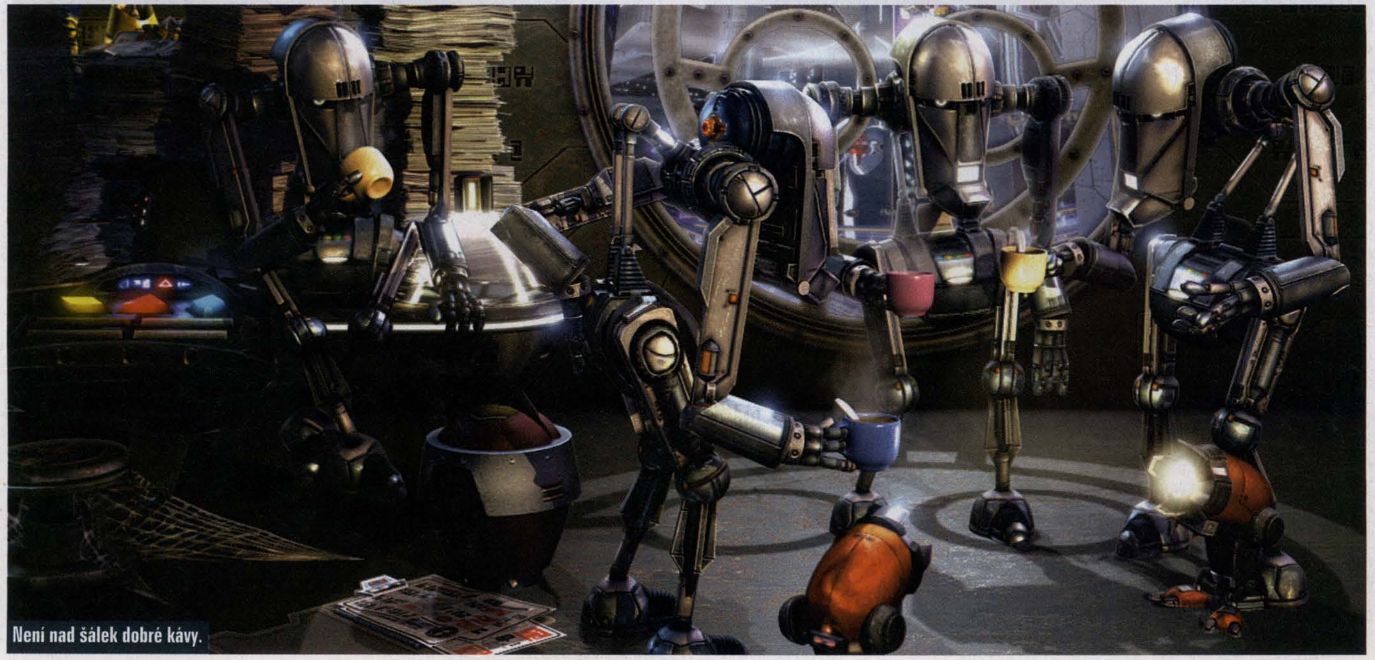
Berto
– D-Tritův novinářský kolega. Je celý žlutý, krásně mutuje a ještě lépe kroutí svojí plechovou hubou. Stejně jako každý robot má i on speciální schopnost, s níž může ostatní na chvíli oslepit.

Chief of police
– mohutný policejní šéf. Rád hraje karty a ještě raději podvádí. K jeho přednostem patří krkání, při kterém mu z úst létají šroubky, až se ostatní smíchem popadají za železná břicha.

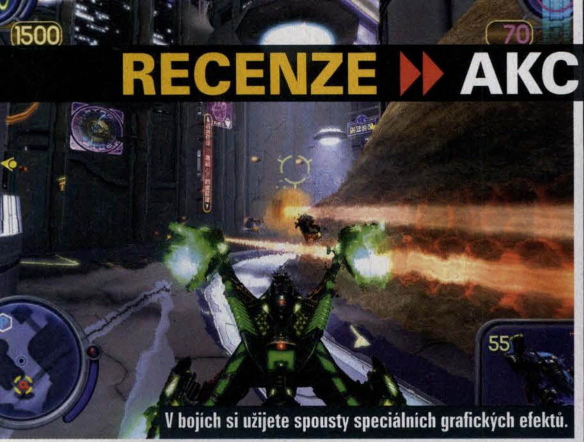
Chief of bankers
– šéf bankéřů. Dokáže krást od několika robotů najednou. Sice žere poměrně dost energie, ale za vydělané peníze to rozhodně stojí.



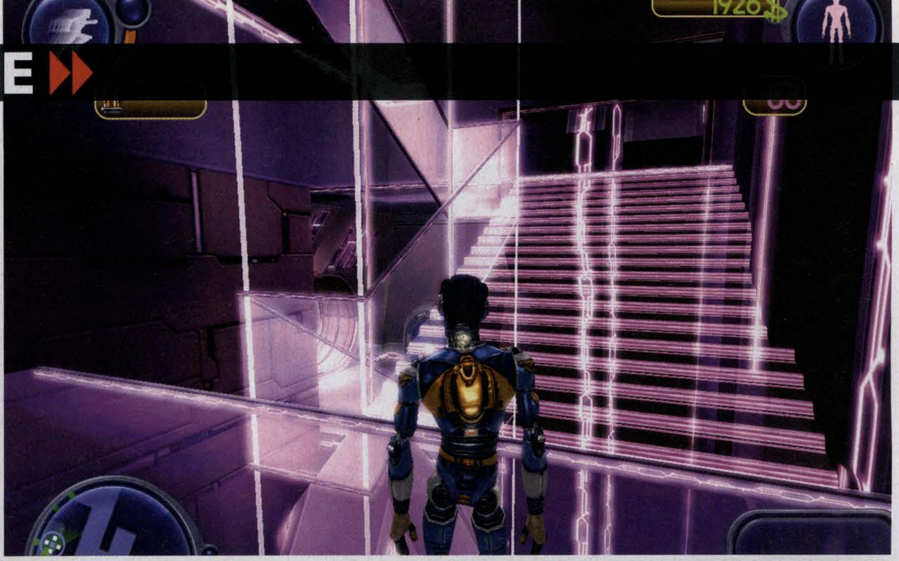
Armed cop: His attack destroys lawbreakers. Press Middle button to fire (consumes energy).



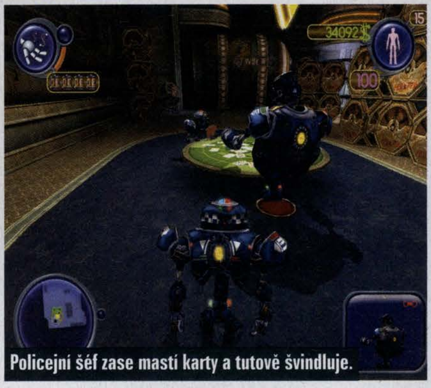
Není nad šálek dobré kávy.



V bojích si užijete spousty speciálních grafických efektů.



82164$
976
193



Policejní šéf zase mastí karty a tutově švindluje.

koupeli v oblíbeném mazivu a dojde k záhadnému vymazání jeho matrice z databáze. Je třeba vypátrat, kdo za vraždou stojí, což je úkol jako stvořený pro novopečeného novinářského hejska. Je pochopitelné, že tento útok rozhodně není poslední a problémy na Scraplandu jsou mnohem větší, než se na první pohled zdálo. Naštěstí má D-Tritus v zásobě několik triků, díky nimž se mu nebezpečné pátrání nestane osudným.

▸▸ NEZÁKONNÉ KOPÍROVÁNÍ

Mluvící kamera Sebastian, pro kterou si na začátku hry půjdete, vám nabídne dva důležité programy. První umožní fotografovat, a získávat tak například plány dalších lodí. Druhý je mnohem vzácnější a každý obyvatel Scraplandu by pro něj jistě dobrovolně skočil i do drtiče odpadu. Dokáže totiž přepisovat matrice ostatních robotů a jednoduše měnit identitu. Pokud ve vaší blízkosti stojí jiný robot, můžete se do něho jednoduše převtělit, pozor ovšem na svědky! Přeměna vyžaduje dostatek energie a je tím největším přestupkem, jakého se zdejší obyvatelé mohou dopustit. Díky této schopnosti využijete i zmiňované Velké databáze a u každého přístupového panelu se můžete proměnit až na patnáct různých druhů robotů. Zajímá vás, k čemu takové transformace slouží? Každý z robotů má speciální schopnost, díky níž se dostane na jinak nepřístupná místa nebo plní všemožné úkoly. V první části hry musíte například proniknout na místo činu, kam mohou pouze vyšetřující policisté. Změníte tedy identitu a hurá do akce!

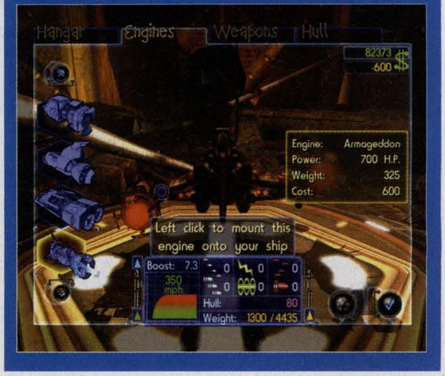
I v jiném těle však můžete být odhaleni. O to se starají hlídkující sondy (Beholders), které neustále sledují veškeré dění kolem sebe. Stačí chvíli zůstat v jejich pátravém paprsku, a už máte na krku polici. Ani se strážci zákona za zády ale ještě nemusíte panikařit. Stejně jako v *Grand Theft Auto* je buď zlikvidujete, nebo vezmete nohy na ramena a počkáte, až se na vás zapomene. Pokud se dáte na útěk, ani se moc nezapotíte, což je první nedostatek *Scraplandu*. Místní policisté jsou totiž staří lenoši, a tak pátrání vzdávají velice rychle. Neberte si žádné servítky a klidně se vydejte na dráhu zločinu.

▸▸ CESTA TAM A ZASE ZPÁTKY

Prostředí Scraplandu je rozděleno na několik hlavních lokací. V interiérech se pohybujete po svých a navštívíte například vydavatelství Chimera Papers, radnici, chrám, policejní stanici a banku. Mezi těmito prostorami můžete cestovat jak metrem, tak i vlastní vesmírnou lodí, s níž se dostanete do „ulic" centra, obchodní či průmyslové čtvrti a také na smetiště. Nemusíme jistě nijak zvlášť zdůrazňovat, že město žije vlastním životem. Obchodní lodě jsou přepadávány piráty, které se zase snaží dostat hlídkující policisté. Do potyček se můžete přimíchat a pomoci buď jedné, či druhé straně. Ale protože odměna není dostatečně zajímavá a náklonnost policistů nebo gangsterů vám k ničemu nebude, raději si jděte po svých. Je to škoda, jelikož *Scrapland* tak mohl být mnohem lákavější.

STAVBA LODÍ

▸▸ Máte-li rádi arkádové střílečky, jistě si ve *Scraplandu* oblíbíte stavbu lodí. V dílně Rustyho – vysloužilého vojáka, z něhož se stal výborný mechanik – si můžete smontovat spoustu odlišných ozbrojených vznášedel. V průběhu hry získáte plány na různé lodě, motory, zbraně a další vylepšení (například rychlejší střelbu nebo kvalitnější zaměřovací systémy). Vzhledem k tomu, že některá plavidla jsou vhodnější na závodění a jiná zas na boj, pečlivě si pro mise vybírejte až z devíti hotových kousků. Jakmile vyčerpáte kapacitu garáže, není nic jednoduššího než ty nejstarší lodě smazat a začít nanovo. V té době už vás peníze nebudou trápit, a tak si tento luxus klidně dopřejete. Při stavbě lodi je zapotřebí brát v potaz i nosnost. Záleží tedy jen na vás, jestli preferujete umístění všech zbraňových systémů na úkor odolnosti štítů. ◂◂

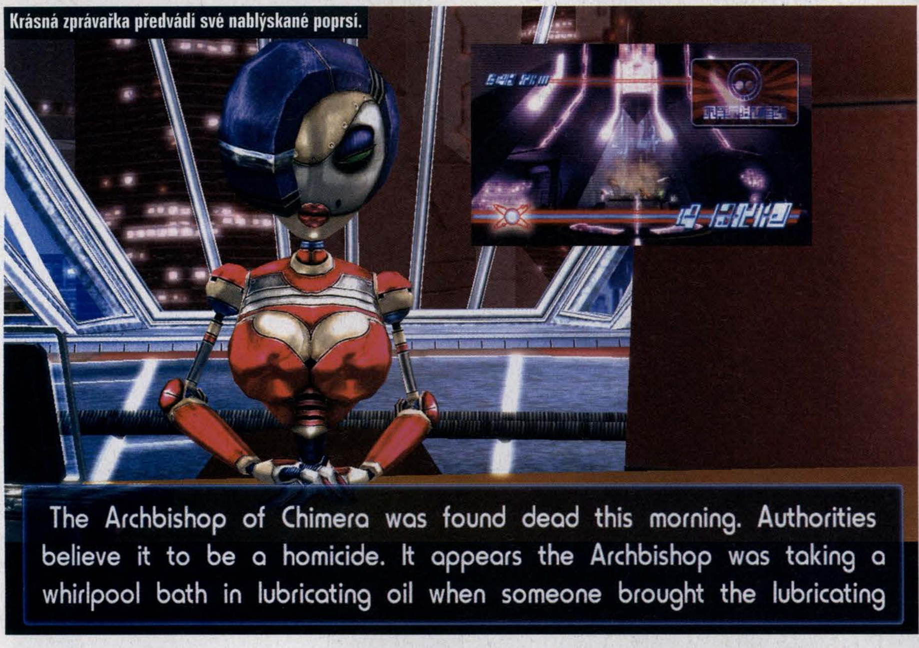


Engine: Armageddon
Power: 700 H.P.
Weight: 325
Cost: 600

Left click to mount this engine onto your ship

Boost: 7.3
350 mph
Hull: 80
Weight: 1300 / 4435

Ještěže autoři do hry zařadili různé úkoly, které plníte pro zpestření jinak striktně lineární příběhové linie. Navíc lze vyzvat na závod či



Krásná zprávařka předvádí své nablýskané poprsí.

The Archbishop of Chimera was found dead this morning. Authorities believe it to be a homicide. It appears the Archbishop was taking a whirlpool bath in lubricating oil when someone brought the lubricating

na souboj téměř všechny roboty ve hře, a přijít tak k poměrně slušným penězům. A pokud jsou na vás některé úkoly složité, můžete si najmout několik žoldáků, kteří se v těžkých chvílích postaví na vaši stranu. Rostoucí obtížnost hry si rovněž žádá vylepšování lodi a získávání nových kousků, které jsou velkým plusem *Scraplandu*. Ani tento prvek ale bohužel nezachrání postupné upadání do stereotypu. Po pár hodinách hry zjistíte, že děláte pořád totéž. Navíc se při plnění většiny úkolů dokola pohybujete mezi známými lokacemi, což hratelnosti rovněž nepřidá.

▸▸ VIZUÁLNÍ ORGIE

Scrapland rozhodně nezvládnete jedním dechem. Neumožní vám to slušná herní doba, a jakmile *Scrapland* vyměníte za jiný titul, bude se vám po něm stýskat a s chutí se zase pustíte do dalšího dobrodružství. K hratelnosti přispívá i vynikající vizuální zpracování. Potěší vás interiéry i exteriéry, obdivu se neubráníte ani nad modely postav a vesmírných lodí a potěší i moderní grafické efekty při bojích. Zatímco uvnitř využijete výhradně speciální schopnosti robotů, venku si zadovádíte s různými druhy zbraní, mezi nimiž najdete klasický laser, naváděné rakety, kulomet, paprskomet a také další lahůdky. Ani venkovní arkádové souboje ovšem nejsou ideální a trochu otráví nepřehlednost boje s více protivníky najednou. Rozhodně by neškodilo, kdyby se autoři nechali inspirovat některými akčními vesmírnými simulátory, jako je například *Freelancer*.

Situaci zachraňuje multiplayer, který umožní soutěžit s ostatními hráči ve více než deseti různých arénách a několika herních módech. Pokud jste tedy na *Scrapland* dostali chuť, rozhodně neváhejte. Jen počítejte s tím, že než se dostanete do vytouženého konce, budete si muset několikrát odpočinout, abyste nakonec z těch všech robotů nepřišli o vlastní rozum. ⏮

PETR PROŠEK
05G0070

VERDIKT: Vysoce originální hra se spoustou zajímavých nápadů, která bohužel časem upadá do lehkého stereotypu.

77 %

BLÁZNIVÝ HAZARD

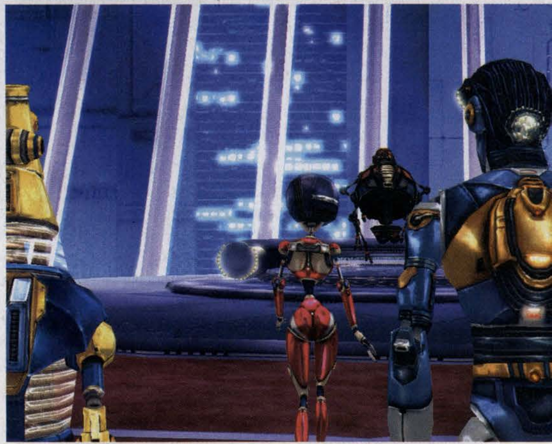
▸▸ Podnikavý Crazy Gambler (šílený hazardní hráč) je jedním z nejdůležitějších robotů na Scraplandu. Nemá sice žádnou oficiální funkci, ale organizuje různé hazardní hry, díky nimž můžete přijít ke slušným penězům a získat plány na spoustu zajímavých vylepšení. Ty si pak u Rustyho namontujete na vlastní lodě, a posunete se tak o další příčku blíže k vysněnému cíli. Nejprve je však třeba splnit obyčejné úkoly, které vás následně dovedou k super soutěži. Budete tak například ničit zaparkované lodě, ničit ostatní protivníky v roli D-Trita i dalších robotů, vyhrávat závody, hledat tajné poklady v bance, krást životy ve chrámu nebo soutěžit s messengery při dodávání zásilek. Jakmile splníte základní úkoly, vydáte se přímo do sídla Crazy Gamblera, kde se dozvíte o aktuální super akci. Potom již přestává veškerá legrace a na programu jsou různé složitější závody a souboje jako „1 on 1" deathmatch, klasický deathmatch, team deathmatch, boj o vlajku nebo domination. ⏮

You can now pick up the buoys!!

7813$
100
164
3 50
1

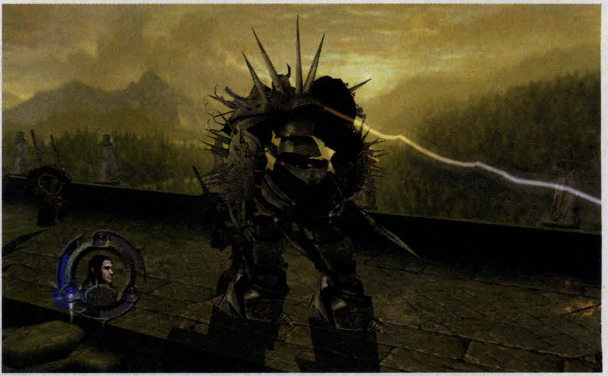
scrapland je	scrapland není
originální	složitý
časem stereotypní	simulátor
graficky přitažlivý	pro odpůrce robotů

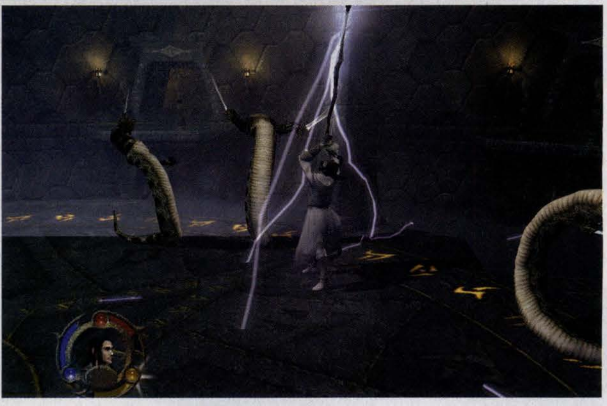
Berto told me you and the boss are kind of an item...

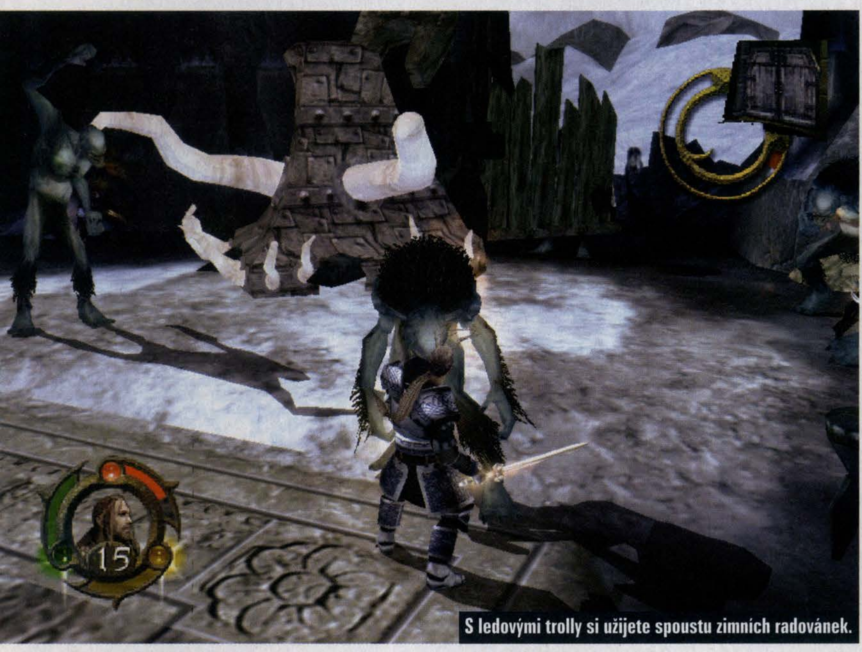


2655$
100
RESTRICTED AREA

forgotten realms: demon stone







S ledovými trolly si užijete spoustu zimních radovánek.

Výrobce: Stormfront Studios • **Vydavatel:** Atari • **Distributor pro ČR:** SeVeN M • **Lokalizace:** manuál • **Internet:** www.atari.com/demonstone/ • **Multiplayer:** ne • **Minimum:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 2,8 GB, 3D karta 64 MB • **Doporučujeme:** CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, HDD 2,8 GB, 3D karta 64 MB

Licence Dungeons & Dragons sice svádí hlavně k tvorbě RPG, ale proč nezkusit něco jiného, že? To si asi řekli vydavatelé z Atari a společně s vývojáři ze Stormfront Studios vytvořili akční mlátičku, ve které je RPG prvků asi tolik jako vlasů na Severinově hlavě.

Když D&D, tak se vším všudy, i s příběhem. Na pomoc byl proto pozván spisovatel R. A. Salvator, který už má na svém kontě pěknou řádku románů ze světa Forgotten Realms. Ovšem, popravdě řečeno, hráč to pozná spíš na zakomponování známých osob, míst a dalších reálií (například drow Drizzt Do'Urden, čaroděj Khelben Blackstaff a jeho věž, džungle Chult, Síň Mitrilu...) nežli na kvalitě samotného příběhu. Zápletka točící se kolem magického uvěznění dvou padouchů, jejich následném (nechtěném) vysvobození a putování trojice hrdinů směřujících k opětovnému potření zla není zrovna z nejoriginálnějších. Je ovšem pravda, že u akční hry to nebolí tolik jako třeba u RPG nebo adventury. A navíc: příběh je sice jednoduchý a lineární, ale je vyprávěn poměrně poutavě a u hraní vás udrží – a o to jde.

▸▸ RANNEK

„Když jsme před tím drakem zdrhali do jeskyně, vůbec jsme netušili, jak to dopadne. Souboje se skřety nebyly žádnou výzvou, ale pak jsme zjistili, že jsme nedopatřením vysvobodili nějaké dvě mocné bytosti... tak jsme vzali nohy na ramena. Později jsme se dozvěděli, co jsou ti dva neřádi zač a že jejich vzájemné soupeření může zničit půlku Faerunu. Rozhodli jsme se, že je zastavíme. Bude to těžké, ale s mými bojovými zkušenostmi určitě ne nemožné. Svým mečem se vypořádám s každým nepřítelem a pěstí v magické rukavici rozdrtím každou překážku. A když ne, čaroděj mi pomůže. Zlodějka se taky občas hodí, ale... prostě jí moc nevěřím.

Demon Stone je akcí s RPG prvky, což znamená, že devadesát devět procent herního času strávíte likvidací nepřátel všeho druhu.

Demon Stone je akcí s RPG prvky, což znamená, že devadesát devět procent herního času strávíte likvidací nepřátel všeho druhu. Jelikož *Demon Stone* byl původně vyvíjen pro konzole, nikoho asi nepřekvapí, že nejlépe se k ovládání hodí gamepad. Ale vy, kteří ho nemáte, nemusíte zoufat – kombinace myš a klávesnice je také docela použitelná, skoro bychom až řekli, že nás PC ovládání příjemně překvapilo. Jen kamera by mohla být trochu chytřejší, ale i tak se jedná o lepší průměr a nikdy vám její pohyb nenadělá takové problémy, jako v některých jiných konzoloidních titulech.

Hráč ovládá vždy jednu z postav a až na výjimky mezi nimi libovolně přepíná. Ostatní dva hrdinové se snaží postarat se o sebe sami a vesměs se jim to daří. Vaši svěřenci jsou docela šikovní a dovedou opravdu ledacos. Kromě základních útoků se časem naučí i účinná komba, dokážou také blokovat nepřátelské výpady a používat některé specialitky. Když dostatečně řežete do nepřátel, naplní se ukazatel speciálního útoku a můžete ho jedním tlačítkem aktivovat – super kombo obvykle vyčistí prostor kolem celkem spolehlivě. Navíc – pokud si počkáte, až se naplní ukazatele u všech tří postav, lze použít super ultra mega týmové kombo, a to je teprve hukot!

▸▸ ILLIUS

Díky mistrovi Khelbenovi víme, co dělat. Musíme najít nový démonický kámen a s jeho pomocí opět uvěznit Ygorla a Sereku, kteří jsou hrozbou pro celou říši. Nejsem sice arcimág, *ale i tak již ovládám dost kouzel a učím se stále nová a nová. Mohu se magicky zaštítit, zaútočit dalekonosnými zaklínadly nebo třeba uspat či paralyzovat nepřítele. Také mám zásobu kouzelných výbušných korálků. Magie je mocná, a proto v kombinaci s Rannekovým mečem a Zhainou hbitostí v našem nelehkém úkolu uspějeme.*

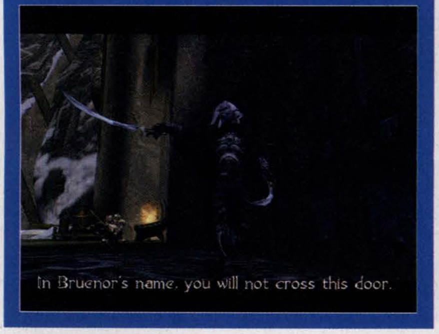
V přestávkách mezi deseti kapitolami kampaně si za zkušenosti a peníze nasbírané během bojové vřavy nakoupíte nové dovednosti a předměty. Dovednosti jsou inspirovány featy a kouzly z D&D a jedná se o vylepšení útoku či obrany, nová komba, zvýšení hitpointů, přírůstky do Illiovy knihy kouzel a podobně. Za zlaťáky si pak vylepšíte zbroj nebo zbraně a také obstaráte různé magické šperky – třeba prsten regenerace, amulet zvyšující počet hitpointů nebo prsten na posílení účinku kouzel.

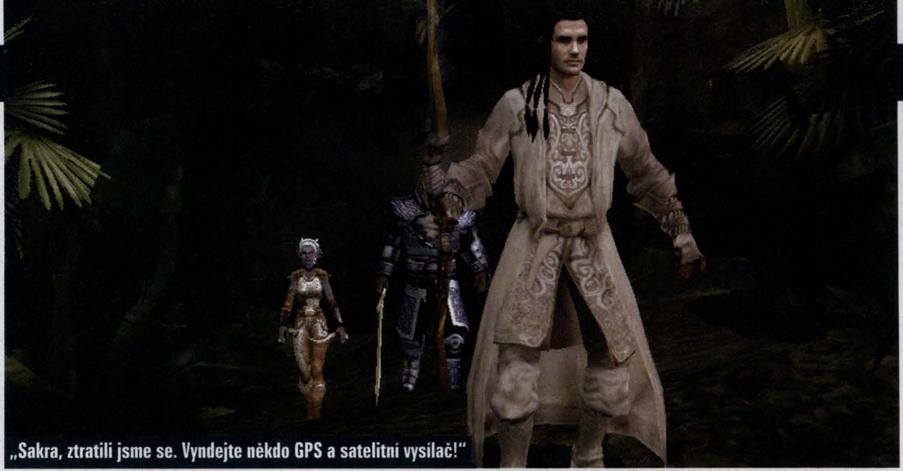
▸▸ Zhai

Illius s Rannekem jsou vážně hrozně zásadoví. Kdyby bylo po mém, šla bych raději vyloupit pokladnici nějakého paláce... No ale je fakt, že na osvobození těch šmejdů Ygorla a Sereky mám tak trošku vinu i já, takže bych to asi měla napravit. A co umím? Dovedu se samozřejmě báječně schovávat ve stínu, pak stačí hupnout na nic netušícího nepřítele a šmik šmik, hlava se kutálí z krčku dolů. Ale někdy se pustím i do toho, hmmm, jak se to říká... jo – do poctivého boje! Jenže to mě moc nebaví, na rozdíl od Ranneka. Jsem ovšem samozřejmě z celé trojice nejdůležitější; beze mě by se ti dva neobešli. Kdo je vytáhnul z bryndy, když je zajali orkové, aha? Kdo potichu zlikvidoval stráže v chrámu Yuan-ti, co? A to ani nemluvím o tom, že bez mého skvělého skákání (no ano, ano, já vím, že ten magický prsten mi s tím trochu pomáhá, ale stejně...) by se nikdy nedostali přes pasti při útěku z Khelbenovy věže!

Legendární Drizzt Do'Urden

▸▸ Nestává se často, aby mezi kladnými hrdiny figuroval temný elf, neboli drow. A přesto, drowí ranger Drizzt je jednou z nejslavnějších (a to opravdu v tom kladném slova smyslu) postav světa Forgotten Realms. Hrdina je to oblíbený nejen přímo u hráčů a „dungeon masterů" Dungeons & Dragons, ale i u vývojářů počítačových her (Drizzt se objevil například v titulech *Baldur's Gate* a *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*) a spisovatelů. Konec konců, o Drizztovi si můžete přečíst i v češtině – slušně přeložená trilogie Planina ledového větru (ano, ano, Icewind Dale, je vám to povědomé, že?) od R. A. Salvatora sice není hlubokým dílem k zamyšlení, ale strhujícím způsobem napsaná akční fantasy určitě mnohé potěší. Anglicky hovořící a hlavně čtoucí mohou sáhnout i po dalších knihách, v nichž Drizzt figuruje; můžeme doporučit například (opět hodně akční) román Underdark. ◂◂




„Sakra, ztratili jsme se. Vyndejte někdo GPS a satelitní vysílač!"

demon stone je

- krátký
- svižný
- docela zábavný

demon stone není

- RPG
- pro více hráčů
- jen pro znalce D&D

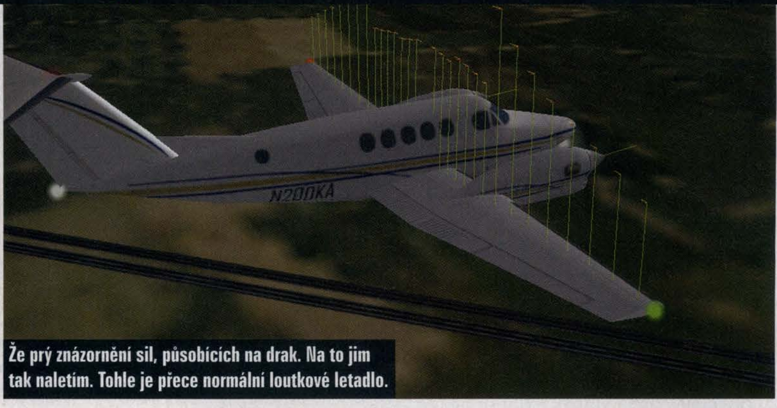
Klasická řežba na blízko je občas zajímavě zpestřena. Illius samozřejmě používá kouzla, Zhai se zase plíží ve stínu a také jako jediná skáče přes některé překážky – v některých částech hry jsou tyto její schopnosti životně důležité. Zpestřením jsou také souboje s tuhými bosy, které obvykle vyžadují speciální taktiku. Občas také budete nuceni během šarvátky s nepřáteli něco zničit, nebo naopak ubránit (třeba když trollové zlehka ťukají na bránu katapultem, musíte ho eliminovat dřív, než brána povolí). Potěší i to, že občas ovládnete jiné postavy. Většinu času se sice probíjíte zástupy nepřátel v kůži Ranneka, Illia nebo Zhai, ale užijete si také třeba ovládání magického golema, který kosí nepřátelské bugbeary jako socialistický rolník obilí. A ještě lepší je úsek, kdy si vyzkoušíte, jak se cítí mlýnek na maso – tedy pasáž, v níž převezmete kontrolu nad slavným rangerem Drizztem ozbrojeným dvěma scimitary.

Grafické zpracování je slušné, i když občas je na hře znát, že se jedná o konverzi z konzolí, zvláště na některých texturách. Naopak velmi dobře jsou zpracováni tři hlavní hrdinové – na nich jsou vidět všechny změny výzbroje a výstroje. Velmi kvalitní je dabing i hudební doprovod. Asi největším neduhem je krátká herní doba – za deset hodin máte dohráno. I když to je relativní, jelikož na vyšší obtížnost budete některé úseky několikrát opakovat (hru lze uložit jen mezi kapitolami plus nějaké ty „autosejvy" během boje). Zamrzí i absence multiplayeru, hrát *Demon Stone* kooperativně ve dvou nebo ve třech by totiž mohlo být docela fajn. Suma sumárum se ale jedná o příjemnou hru, u které se odreagujete a dobře pobavíte. ◂◂

Jiří Sládek
05G0071

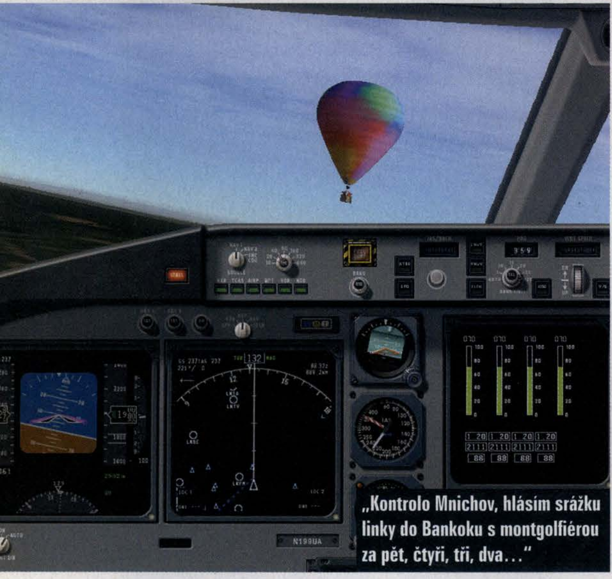
VERDIKT: Zábavná a chytlavá akce z prostředí D&D. Bohužel ale dost krátká a bez multiplayeru.

74 %



Že prý znázornění sil, působících na drak. Na to jim tak naletím. Tohle je přece normální loutkové letadlo.

x-plane 8



„Kontrolo Mnichov, hlásím srážku linky do Bankoku s montgolfiérou za pět, čtyři, tři, dva...“

Výrobce: Austin Meyer ● **Vydavatel:** Laminar Research ● **Distributor pro ČR:** High In The Sky ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.x-plane.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, HDD 5 GB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, HDD 8 GB, 3D karta 64 MB

Postavit si za domem na dvorku letadlo je stejně běžné jako dát dohromady sám, zavřený v pracovně, civilní simulátor létání. To první přenechal šikovný chlapík specializovaným továrnám, zato vývoji svého u nás skoro neznámého programu se věnuje s úspěchem už pár let.

Nezávislí tvůrci velkých titulů na herní scéně už prakticky vymřeli. V americkém státě Sacramento usazený sportovní pilot a technický guru Austin Meyer přesto balancuje ve svém nejistém postavení už přes deset let. Očividně se jako duchovní otec simulátoru *X-Plane* pořád dobře baví, přestože svádí příslovečný souboj Davida s Goliášem. Úhlavním a vlastně jediným konkurentem není menší projekt než *Flight Simulator* od Microsoftu. Právě rozmrzelost nad nedokonalostí někdejší podoby *FS* přivedla Meyera k rozhodnutí ukázat všem, jak se to má dělat pořádně. A to aniž by přestal myslet na důležitou podmínku: zajít jenom tak daleko, aby počítačová simulace měla ještě šanci oslovit běžného hráče.

▸▸ NENÍ NAD EXPERIMENT

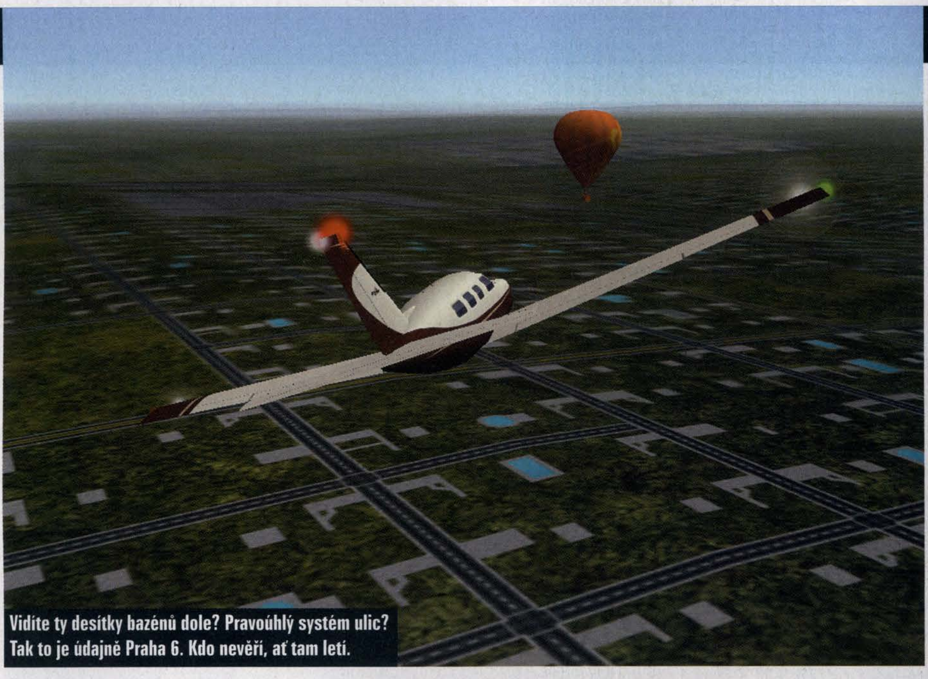
Osmá verze *X-Plane* je v pár věcech nová a převratná, na vývoji základní funkční kostry programu se ale pracuje kontinuálně od začátku devadesátých let. Podle pamětníků Austin Meyer dokonce sbíral údaje pro simulaci chování letadla tak, že vzlétl se svým sportovním Piperem a spolucestující na stopkách měřil, jak dlouho trvá zatáčka nebo stoupání na určitou výšku. Což naznačuje, že skutečně nezbyl čas ani energie přidávat do hry různé zábavné úlohy s prolétáváním vytyčených branek nebo bombardováním dětských hřišť nákladem bonbonů.

> **Létat můžete podle všech možných přístrojů, radiomajáků, ale s malým větroněm klidně i vizuálně jenom s pohledem na zem a do mapy.**

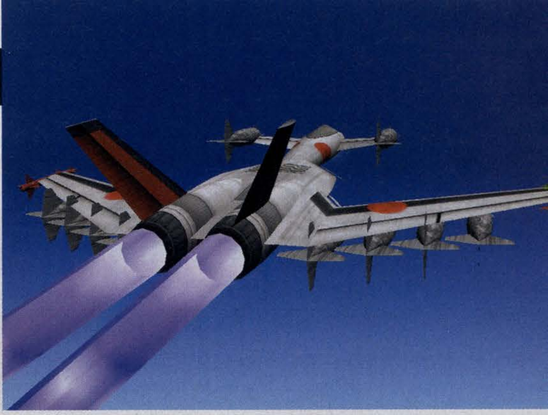
Obyčejné létání má v *X-Plane 8* nakonec samo podobu dost zábavného úkolu. Proměníte se v soukromého nebo obchodního pilota a zažijete plavbu vzdušným mořem se vším všudy jako ve skutečnosti. Pobavíte se už při nepovinném sestavování letového plánu, což je u velkých dopravních letadel v reálu nezbytnou podmínkou opuštění ranveje. Za letu následuje navigace podle přístrojů a radiomajáků, ale s malým větroněm klidně i vizuálně jenom srovnávacím pohledem na zem a do mapy. Tuhle část má program tak propracovanou a naplněnou skutečnými údaji, že ve verzi 6 dokonce jako první běžně dostupná aplikace dostal certifikát FAA pro létání podle přístrojů, pro obchodní a dopravní piloty aerolinek. Ve spojení s funkční replikou pilotní kabiny si skuteční piloti mohou povinné výcvikové hodiny na simulátoru odkroutit právě s *X-Plane*.

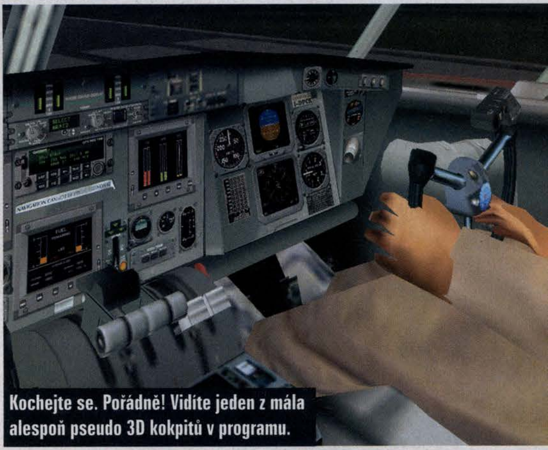
▸▸ ZA HRANICE ATMOSFÉRY

Básnický obrat o stoupání letadla vzhůru ke hvězdám se na monitoru může stát bez problému skutečností. Osmá podoba *X-Plane* pouští fantazii přece jenom trochu na procházku a zprostředkovává PC a Apple pilotům zážitky opravdu originální. Program je v plné verzi



Vidíte ty desítky bazénů dole? Pravoúhlý systém ulic? Tak to je údajně Praha 6. Kdo nevěří, ať tam letí.





Kochejte se. Pořádně! Vidíte jeden z mála alespoň pseudo 3D kokpitů v programu.

vybaven přibližně třicítkou nejrůznějších strojů, od seriózních letounů až po naprosté kuriozity. Zastoupeny jsou v barvách dopravních společností velké Boeingy 747 a 777, malá vrtulová letadla Piper a King Air, obojživelný Canadir CL-415, několik kalibrů vrtulníků nebo proudové stíhačky F-22A Raptor a F-4J Phantom. Pohříchu letové vlastnosti hlavně poslední dvojice mají k dokonalému nasimulování daleko. Ani „klasické" typy se ale nechovají bezchybně a v některých režimech letu jsou jakoby jenom načrtnuté od ruky. Vlastnosti letadel a vrtulníků je možné upravit v jednom z integrovaných editorů nebo si rovnou zkonstruovat vlastní stroj.

Prakticky nemožné je však posouzení realismu u exotů. Replika vzducholodi, výzvědný nadzvukový SR-71 Blackbird z doby studené války a tři zástupci VTOL neboli letadel s kolmým startem a přistáním, jako je V-22 Osprey nebo stíhačka Sea Harrier, přece jenom nejsou tak často k vidění. Natož supersonická „raketa s křídly" X-15 a jako vrchol všeho americký raketoplán Discovery! S ním bohužel nejde *absolvovat* celou kosmickou výpravu, jenom přistání. Buď z oběžné dráhy nebo se ujmete klouzavého letu až pár mil od dráhy na Edwards.

Replika vzducholodi, výzvědný nadzvukový SR-71 Blackbird z doby studené války a tři letadla s kolmým startem a přistáním přece jen nejsou tak často k vidění.

x-plane 8 je	x-plane 8 není
certifikovaný trenažér létání	pohlednější než *Flight Simulator*
pro počítačově zdatné	skvěle ozvučen
letectví i kosmonautika	bez heliportů na mrakodrapech

▸▸ AMERIKA PĚKNĚ ZBLÍZKA

Nejviditelnější změnu „osmičky" proti šestce a sedmičce *X-Planu* spatříte až po nastoupání do pár metrů výšky. Systém na znázorňování krajiny a do ní zasazených různých 3D objektů je v enginu Generation 8 od základu předělaný. Přestože průběžně zdokonalované modelování země má ještě mnohé vady, působí daleko přirozeněji a náskok *Flight Simulatoru 2004* už není tak velký. U *X-Plane* přitom všechno vychází ze satelitních snímků a dalších geografických údajů, proto data zabírají na pevném disku několik gigabajtů. Smůla je, že „vylepšená zeměkoule" pokrývá jenom území USA, takže se zbytek světa musí spokojit se starším enginem Generation 7. Ale prý se na tom pracuje.

Nic to nemění na potěšujícím faktu, že mezi přibližně šestnácti tisíci světovými letišti nechybí ani Česká republika. A to nejenom obligátní Ruzyně, Brno a Ostrava. Mapa překvapivě nabízí geograficky přesně umístěná menší letiště jako Kunovice nebo sportovní typu pražských Letňan, Benešova, Tábora a podobně. Okolí však tvoří ploché textury, znázorňující různé typy zástavby a porostů. Na objekty včetně letištních hal si buď musíme počkat, nebo si je vlastnoručně dodělat v přiloženém programu World-Maker. Počasí nad vybranou oblastí je možné buď jednoduše upravit přímo v programu, dokonale vyrobit v dalším z editorů anebo si jako ve *FS* stáhnout aktuální stav do hry z meteorologických serverů na internetu.

NAVY
3874
NK

▸▸ DVĚ CESTY

V přímé konfrontaci je mezi *Flight Simulatorem 2004* a *X-Plane 8* asi stejný rozdíl jako mezi fotografií z dovolené a rentgenovým snímkem. První obrázek je bez debat hezčí, barevnější a rádi si ho dáte do rámečku. Druhý ale znalci řekne mnohem víc, když ovšem tuší, co a kde hledat. Méně efektní a víc technicistní dílo kolektivu kolem Austina Meyera je záležitost, na kterou si musíte zvykat po malých dávkách. Pak jí buď propadnete, nebo definitivně odložíte. A jelikož Microsoft zarytě mlčí o dalších osudech svého simulátoru (který by měl teoreticky vyjít už za pár měsíců), možná se díváme na budoucího posledního mohykána PC létání bez kulometů a samonaváděcích bomb.

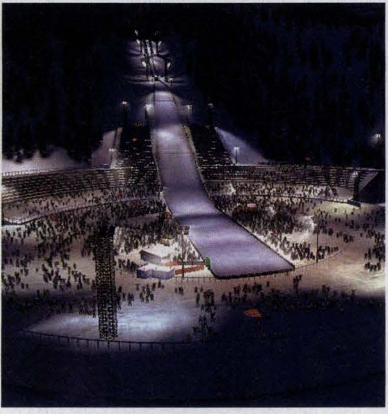
TOMÁŠ SUCHOMEL
05G0072

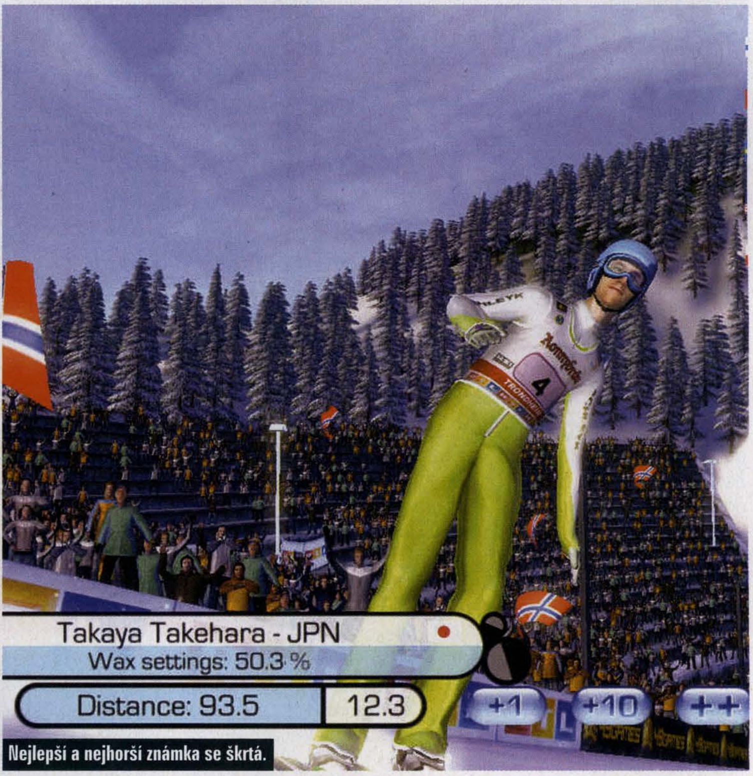
VERDIKT: Civilní letecký simulátor s osobitým pojetím je v principu důstojnou alternativou k dominujícímu konkurentovi. Škoda, že se osmá verze bude ještě dlouho nacházet ve stadiu rozpracovanosti.

71 %

rtl skispringen 2005

JUMPING
2005





Nejlepší a nejhorší známka se škrtá.

Výrobce: 49 Games • **Vydavatel:** RTL Playtainment • **Distributor pro ČR:** není známo • **Lokalizace:** není známo • **Internet:** www.skispringen2005.de • **Multiplayer:** ne • **Minimum:** CPU 700 MHz, 256 MB RAM, HDD 570 MB, 3D karta 32 MB • **Doporučujeme:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, HDD 570 MB, 3D karta 128 MB

Skokanská série *RTL Skispringen* se těší velké popularitě zejména u německy a polsky mluvících sousedů. Před deseti lety by tomu možná bylo stejně i ve zdejších krajích, jenže propad českých báječných mužů na létajících lyžích byl tak hluboký, že si za někdejší velmoc v tomto sportu ani nemůžete zaskákat v soutěži družstev, neboť na startovní listině není patřičný počet závodníků. Snad to bude díky Jakubovi Jandovi příště lepší.

Proč jsem si myslel, že netrpím závrati?!

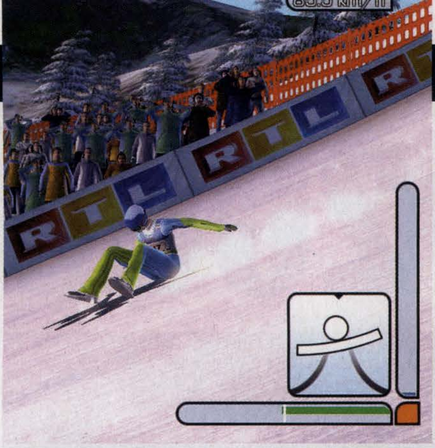
Nejnovější verze *RTL Skispringen 2005* v zásadě nepřináší do zavedené série nic nového. Ba se přímo zdá, že její tvůrci přebírají někdejší neblahé móresy EA Sports a spokojují se už jen s kosmetickými změnami v grafice – fotorealistické prostředí je efektnější než v minulosti, přirozeněji působí i projevy počasí – a s přidáváním nových skokanských můstků (viz rámeček). 3D modely skokanů údajně prošly inovací, na první pohled se ale jejich animace od minulého ročníku nijak zásadně neliší: i nadále jsme po špatně načasovaném doskoku svědky groteskního balancování maníka, který přešlapuje z nohy na nohu jako šílený medvěd oddávající se rituálnímu tanci.

> **3D modely skokanů údajně prošly inovací, na první pohled se ale jejich animace od minulého ročníku nijak zásadně neliší.**

▸▸ BEZ PENĚZ NA SKOKANSKOU VĚŽ NELEZ

K žádné zásadní změně nedošlo ani v ovládání, které je v posledních čtyřech ročnících zcela identické.

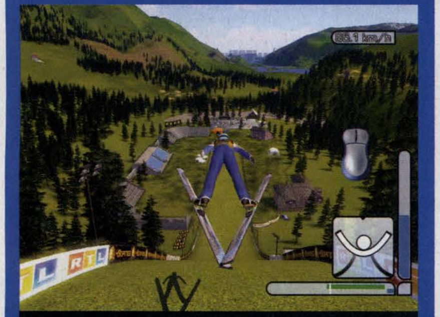
Výslednou podobu skoku ovlivňuje osm faktorů, jejichž technické provedení vám počítač po doskoku procentuálně vyhodnotí. Během nájezdu, vlastního skoku i při doskoku musíte neustále udržovat rovnováhu. Je také nutné přesně načasovat a co nejdůrazněji provést odraz na konci můstku, roztáhnout lyže do „véčka" a odhadnout dobu, kdy zahájit přistávací manévr. A v neposlední řadě během doskoku musíte řádně srovnat lyže. Průběh skoku (s výjimkou dojezdu, který na rozdíl od konkurenční polské hry *Ski Jumping 2004* probíhá již automaticky) ovládáte pomocí myši. Pohybem udržujete skokanovu rovnováhu a tlačítky patřičné načasování jeho odrazu či doskoku. Zvládnout perfektně všech osm fází letu není vůbec snadné, pokud ale chcete vyhrávat, nemáte jinou volbu. Klíčovým pomocníkem přitom zůstává již důvěrně známý grafický indikátor s pohyblivými barevnými „sloupky", které znázorňují optimalizaci křivky letu i stabilitu. Nicméně to znamená, že během skoku sledujete spíše měřidla a samotného letu si příliš ne-



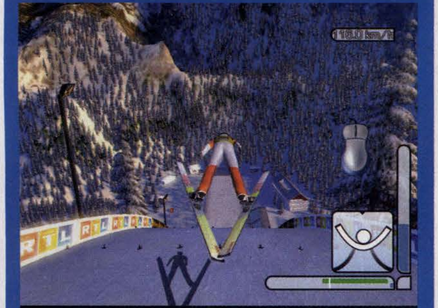
Tradičně se skáče i za umělého osvětlení.

NENÍ MŮSTEK JAKO MŮSTEK

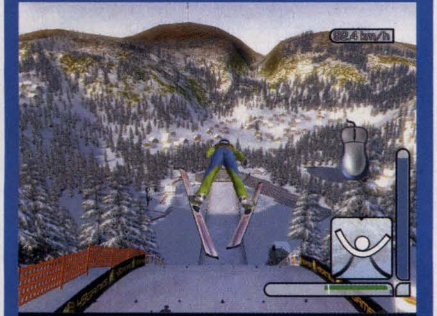
Zatímco ve verzi z roku 2002 jsme mohli skákat jen na dvaceti můstcích a loni se jejich počet rozšířil na osmadvacet, letos můžeme své štěstí zkusit v devětatřiceti skokanských areálech. Novinkou je šest můstků s umělým povrchem (na prvním obrázku je areál v Hinterzartenu) a jako vždy nechybějí mamutí můstky: magickou dvousetmetrovou hranici budete letos ohrožovat tradičně v Planici (druhý obrázek), Vikersundu a v Oberstdorfu. Vlastence potěší možnost skákat v Liberci a v Harrachově (třetí obrázek).



Hinterzarten



Planica



Harachov

užijete. Pořádně si jej prohlédnete až při opakovačkách, které jej efektně snímají ze čtyř dynamických kamer.

Během závodů musíte mít – stejně jako ve skutečnosti – také štěstí na počasí: pokud vám bude foukat boční vítr, který (díky novým animacím krajiny) ohýbá kmeny stromů, skokan ani při bezchybně zvládnuté technice daleko nedoplachtí. Správné načasování odpichu na nájezdové věži podle aktuální síly a směru větru je však ve vašich rukou. Na výkonu se mohou zásadně podepsat i proměnlivé vlastnosti sněhu, na něž je nezbytné zareagovat patřičným navoskováním lyží. K dispozici máte dvě desítky typů vosků – v módu „kariéry" si je kupujete za vyskákané či od sponzorů získané peníze, případně si zaplatíte specialistu „voskovače". Ten vám sám na skluznice s přesností na jedno procento nanese mix vosků nejen s ohledem na teplotu sněhu i vzduchu, ale rovněž na to, zda bude na můstku prašan, či naopak zledovatělý povrch. Pokud však nebudete mít dostatek peněz, nemáte šanci na nějaké slušné výkony a (dobře placené) umístění, čímž celá sezona může skončit dosti ponižujícími výsledky.

Klíčovým pomocníkem během skoku je grafický indikátor s pohyblivými barevnými „sloupky", které znázorňují optimalizaci křivky letu i jeho stabilitu.

SPÍŠE DATADISK NEŽ NOVÁ HRA

Stejně jako v minulých verzích si můžete v rámci kariéry zaplatit i trenéry s různými specializacemi, zachována zůstala i jednoduchá RPG nadstavba: po každém úspěchu kromě peněz dostanete i body, jimiž vylepšíte vlastnosti sportovce (techniku, sílu odrazu, přesnost doskoku, ale také věk, výšku, hmotnost, či dokonce popularitu). V lyžařském obchodě opět můžete dokupovat kvalitnější lyže, kombinézy, brýle, rukavice, boty nebo přilby. Ani v tomto ohledu tedy hra nepřináší nic nového proti svým předchůdcům. Hráč má ale naštěstí i nadále možnost všechna nastavování a nakupování zcela ignorovat a zvolit si tréninkový mód nebo „rychlou hru". Tak se může na vybraném můstku ve třech úrovních obtížnosti – junioři, amatéři a profesionálové – ze tří odlišných nájezdů starat jen o vlastní provedení skoku a ne o matematickou alchymii při výpočtu správné kombinace vosků či o placení trenérům za služby, které by měly mít vliv i na závodníkovu motivaci a kondici.

rtl skispringen 2005 je	rtl skispringen 2005 není
● zábavná, ale obtížná skokanská simulace	● příliš odlišné od loňské verze
● o alchymii při voskování lyží	● pro hráče, kteří neumějí prohrávat
● rozšířeno o jedenáct nových můstků	● tak dobrá hra, jak by mohla být

Zachována zůstala i loňská novinka v podobě „vyzyvatelského" módu, který v rámci kariéry požaduje splnění třiadvaceti dílčích úkolů – dosažení nájezdové rychlosti 110 km/hod., získání šedesáti bodů od stylových rozhodčích, skok za hranici dvě stě dvaceti pěti metrů atd. Ve hře však přetrvaly i některé nedostatky z minulosti. Kromě toho, že žádný z jednasedmdesáti počítačem ovládaných soupeřů nemá tendenci padat (jejich výkony můžete buď pasivně sledovat, nebo je libovolně převíjet šikovně vyřešeným rychloposuvem), v RTL opět nezískali licenci na jména, nebo spíše za ni nechtějí platit. A jak už bývá u nelicencovaných her zvykem, nechybí patřičný editor, díky němuž si se zkomolenými jmény můžete zahrát (ne)oblíbenou hru „udělej si sám".

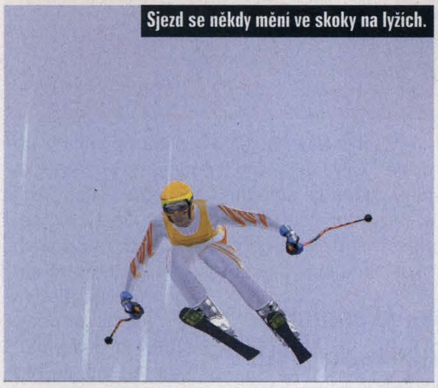
K základnímu technickému zpracování hry jsme neměli zásadnějších výhrad ani u jedné z předchozích recenzovaných verzí. Tentokrát nám ovšem hra *RTL Skispringen 2005* připadá až příliš identická jako její loňská předchůdkyně, aniž by došlo alespoň k úpravě některých nedostatků, či vlastně nedotažeností z minulosti. Oproti minulým ročníkům se aktuální verze liší prakticky jen dodáním nových skokanských můstků. Neříkalo se dříve něčemu takovému spíše datadisk?

E. A. SEVERIN
05G0073

VERDIKT: **Zábavná a náročná simulace skoků na lyžích se od loňské vydařené verze v ničem podstatném neliší – jen disponuje větším počtem můstků.**

74 %

rtl ski alpin 2005



Sjezd se někdy mění ve skoky na lyžích.

Výrobce: 49 Games ● **Vydavatel:** RTL Playtainment ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.skialpin2005.de ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 700 MHz, 256 MB RAM, HDD 480 MB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, HDD 480 MB, 3D karta 256 MB

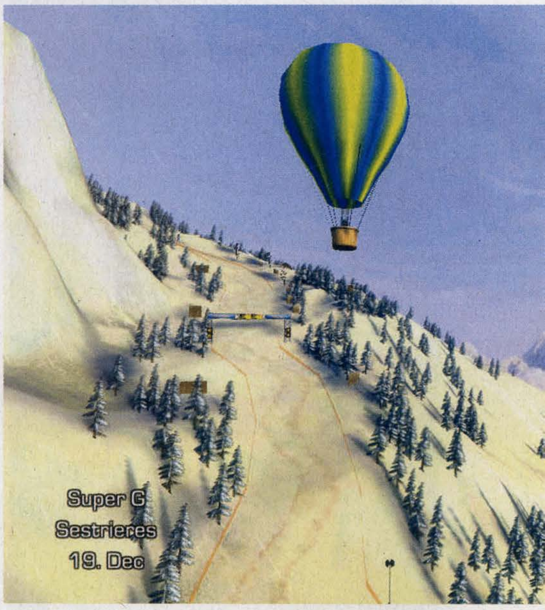
Společnost RTL Entertainment nevydává pouze skoky na lyžích, ale zaměřuje se rovněž na další atraktivní zimní sport: na alpské disciplíny. V simulaci *RTL Ski Alpin 2005* si můžete zkusit čtyři z nich: slalom, obří slalom, super-G a sjezd.

Na první pohled je zřejmé, že tato hra vznikla ve spolupráci s firmou 49 Games, která je podepsaná i pod sérií *RTL Skispringen*. Z hlediska grafického zpracování horské krajiny, animací nebo detailnosti z více než desetitisíce polygonů vytvořených modelů lyžařů, ale i s ohledem na vzhled nebo nabídky v menu a také na způsob „rychlopřevíjení" vašich soupeřů na startu je nepochybné, že *RTL Ski Alpin 2005* je sourozencem zmíněné skokanské řady. Rovněž kariéry v obou hrách se svojí koncepcí liší asi jako dvě vločky sněhu. I ve sjezdařských závodech podle umístění získáváte body jako v RPG, jimiž vylepšujete čtyři vlastnosti svého borce, a dostáváte i peníze, za které najímáte specializovaného trenéra a zkušeného servismena – ten se bude starat o správné navoskování skluznic (nemáte-li dostatek peněz, musíte se o lyže postarat sami podle informací o proměnlivých vlastnostech sněhu či ledu na sjezdovce). Navíc můžete navštívit také virtuální obchod a nakoupit si v něm lepší vybavení a výstroj, čeká vás i podepisování kontraktů s různými sponzory atd.

Nejtočivější alpská disciplína, klasický slalom, je dokonalou prověrkou vaší techniky zatáčení a především jejího rytmu.

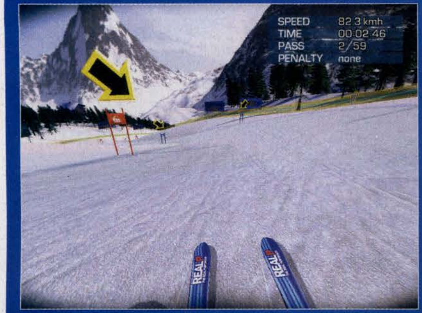
▸▸ ČTYŘI RŮZNÉ ZÁVODY, ČTYŘI RŮZNÉ TAKTIKY

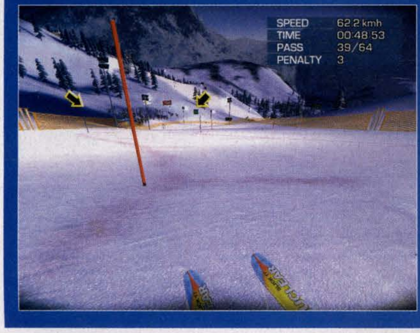
Ovládání je arkádově jednoduché – čtyři směrové šipky doplňují tři „technická" tlačítka: dvě pro ostré zahranění lyží doleva a doprava a jedno pro provedení skoku během sjezdu. Nicméně ovládání hráčům dopřává na sjezdovce mnohem vzrušivější zážitek a mnohem intenzivnější adrenalinový pocit z jízdy než sjezd a slalom v graficky atraktivní, ale herně nepovedené olympijské kolekci *Salt Lake City 2002*. Čtyři uvedené disciplíny znamenají skutečně čtyři různé závody, vyžadující odlišnou techniku i taktiku. Určitě není náhodou, že hráč, který dobře ovládá sjezd, má problémy se slalomem – a naopak. Klíčová je i dokonalá znalost všech osmačtyřiceti tratí, které jsou vytyčeny ve dvanácti autentických areálech (mimo jiné v rakouském Kitzbühlu, francouzském Val d'Isere nebo v německém Garmisch-Partenkirchenu): bez informovanosti o jejich zrádných místech nelze pomýšlet na dobré umístění.

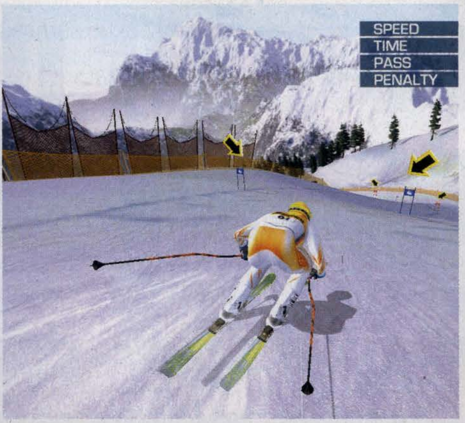


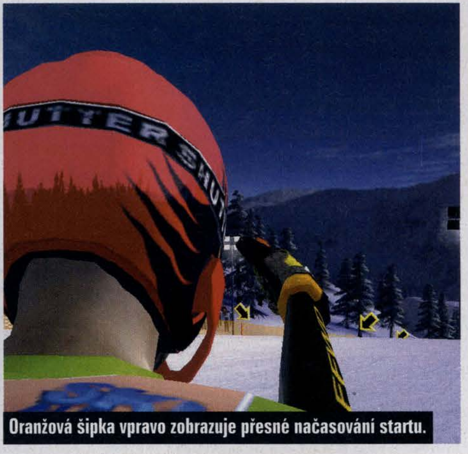
Z POHLEDU VLASTNÍCH BRÝLÍ

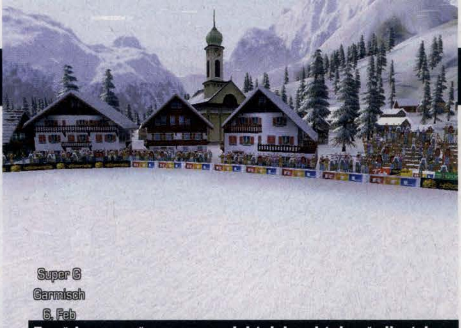
▶▶Ve hrách tohoto typu vcelku problémový „first person" mód je v závodech *RTL Ski Alpin 2005* naopak zpestřením hry. V režimu pohledu z vlastních očí (respektive lyžařských brýlí) pocítíte nárůst rychlosti závodníka mnohem intenzivněji než z klasického „tombraiderovského" záběru kamery zpoza jeho zad – a je vcelku jedno, zda jedete sjezd (horní obrázek), nebo slalom. ⏮



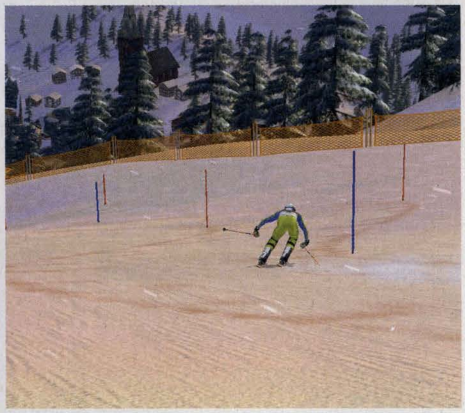





Oranžová šipka vpravo zobrazuje přesné načasování startu.



Tratě jsou vytyčeny v autentických horských střediscích.



rtl ski alpin je	rtl ski alpin není
● simulace čtyř alpských disciplín	● příliš košer, co se pravidel týče
● zábavnější než *Salt Lake City 2002*	● jednoduchý, a tudíž ani nudný
● blízký příbuzný *RTL Skispringen*	● pro hráče trpící závratí

Technicky nejméně náročnou disciplínou – ačkoli se během ní ženete ze strmého svahu rychlostí, která může dosáhnout až 180 km/hod. (!) – je klasický sjezd. Nejde však o žádnou bezhlavou jízdu; závodník by brzy skončil v ochranném pletivu nebo by – v lepším případě – minul barevně vytyčenou trať. V tomto ohledu jsou nejošemetnější branky umístěné bezprostředně po dlouhých skocích a ostrých zatáčkách. Nejtočivější alpská disciplína, klasický slalom, je dokonalou prověrkou vaší techniky zatáčení a především jejího rytmu: rozestavení branek vás nutí k dost razantní jízdě mezi slalomovými tyčemi, kterými se závodník dravě klestí vpřed a „odhazuje" je z cesty rukama. Obří slalom se (jako ve skutečnosti) od slalomu klasického liší zhruba dvojnásobným výškovým rozdílem mezi startem a cílem a o třetinu nižším počtem branek: trať lze sjíždět v táhlejších obloucích, a tedy i rychleji než při slalomu. Obří slalom je možná nejzrádnější disciplínou – trať často svádí k nevyužívání tlačítka pro hranění, jenomže ve vysoké rychlosti pak lehce minete branku. Čtvrtá disciplína, nazvaná super-G, je „tak něco uprostřed". Ve srovnání se dvěma předchozími slalomovými závody je delší, postavena na svazích s větším převýšením a i jednotlivé branky mají mezi sebou výrazně větší rozestup. Závodník tudíž může dosáhnout obrovské rychlosti a skáče během jízdy skoro jako na sjezdařské trati, přitom však musí zdolávat klikatější a také užší dráhu.

> **Jednotlivé úrovně se liší ve dvou aspektech: soupeři dosahují na tratích stále lepších a lepších časů a váš lyžař se ze svahu řítí stále vyšší a vyšší rychlostí.**

▶▶ PROBLEMATICKÁ PRAVIDLA

V průběhu kariéry si v *RTL Ski Alpin 2005* vyzkoušíte tři postupně se odemykající úrovně obtížnosti: od juniorské kategorie až po profesionální. Hra vás do vyšší ligy ale nepustí dřív, než nasbíráte určité zkušenosti a body za umístění na nejvyšších příčkách. Jednotlivé úrovně se liší ve dvou aspektech: soupeři dosahují na tratích stále lepších a lepších časů a váš lyžař se ze svahu řítí stále vyšší a vyšší rychlostí. To sice teoreticky znamená lepší čas, jenže sami poznáte, jak citelný je rozdíl ovládat sjezdaře ve stokilometrové, nebo ve stosedmdesátikilometrové rychlosti. Vyšší úroveň po hráči vyžaduje přesnější načasování, rychlejší reakce a především dokonalejší techniku.

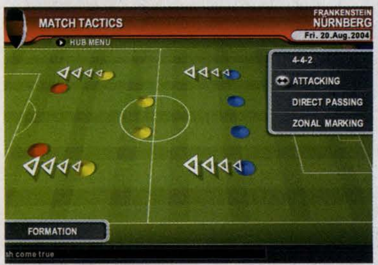
Ani na vyšších úrovních bohužel není eliminován nejspornější prvek celé hry, který ji od realisticky se tvářící simulace nejcitlivěji sráží směrem k arkádě. V žádném ze závodů totiž neplatí pravidlo, že vynechání jedné branky znamená diskvalifikaci: můžete jich minout dokonce pět a za každou se vám připíše jen vteřinová penalizace (což v juniorské kategorii neznamená téměř žádný problém). Milovníci zimních sportů budou zřejmě protestovat i proti skutečnosti, že se ve druhém kole slalomářských disciplín nemění rozestavění tyčí. A jistě nejen oni budou zaraženi nad dost groteskním startem, při kterém sice hodně záleží na vašem postřehu, ale závodník se na trať vydává v obskurních krocích, jako by byl spíše běžkařem. Zastánci konkurenční hry *Herman Maier Ski Racing 2005* si navíc budou stěžovat, že v autentických sjezdařských lokalitách postavené tratě neodpovídají svým reálným předobrazům, že nemohou jezdit za skutečné lyžaře a že ve hře není žádný editor tratí. Ve prospěch *RTL Ski Alpin 2005* naopak hovoří obstojná grafika (při ostrých obloučcích stříkají od lyží spršky ledu, slalomové tyče se vychylují a zase vracejí do původní polohy atd.) a dobře vyvážená, stoupající, a tudíž motivující obtížnost. Každopádně řítit se po zasněžených kopcích nás naposledy takhle bavilo snad jen v legendárních *The Games: Winter Challenge*. ⏮

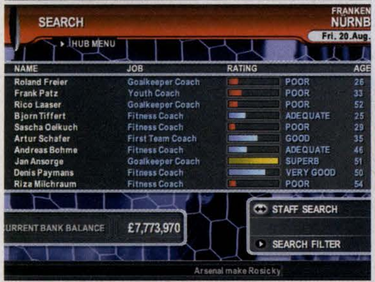
E. A. SEVERIN
05G0074

VERDIKT: **Více arkádová než realistická lyžařská simulace může být díky rozsáhlé kariéře a slušné grafice dostatečně motivující nejen pro milovníky zimních sportů.**

78 %

premier manager 2004-2005

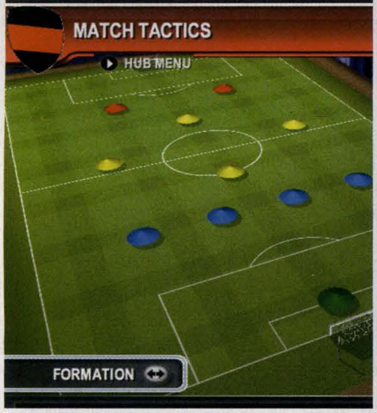


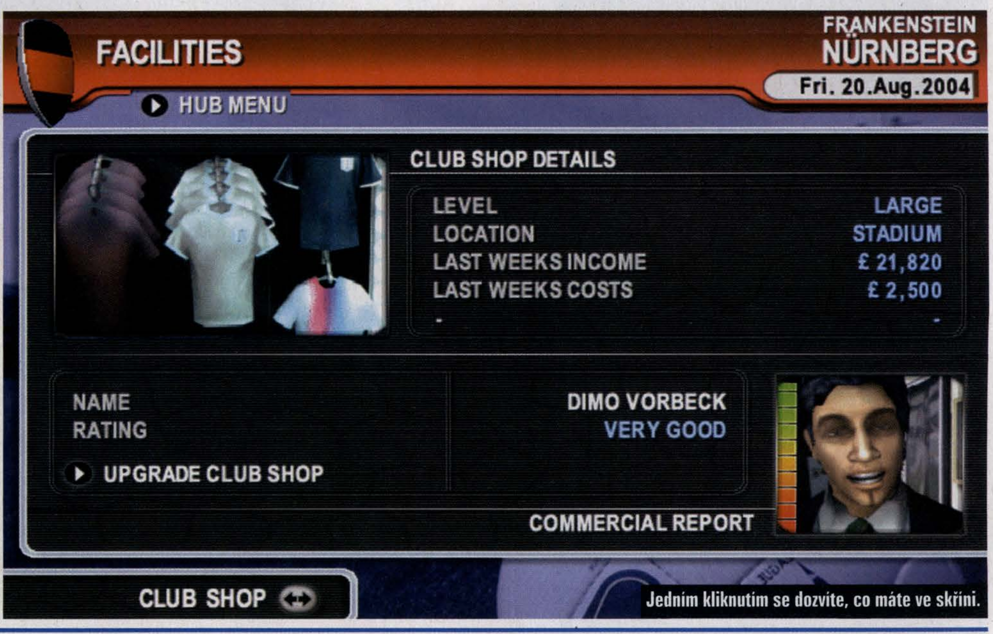


NAME	JOB	RATING	AGE
Roland Freier	Goalkeeper Coach	POOR	26
Frank Patz	Youth Coach	POOR	33
Rico Laaser	Goalkeeper Coach	POOR	52
Bjorn Tiffert	Fitness Coach	ADEQUATE	25
Sascha Oelkuch	Fitness Coach	POOR	29
Artur Schafer	First Team Coach	GOOD	35
Andreas Bohme	Fitness Coach	ADEQUATE	46
Jan Ansorge	Goalkeeper Coach	SUPERB	51
Denis Paymans	Fitness Coach	VERY GOOD	50
Riza Milchraum	Fitness Coach	POOR	54

URRENT BANK BALANCE £7,773,970

Arsenal make Rosicky





CLUB SHOP DETAILS

LEVEL: LARGE
LOCATION: STADIUM
LAST WEEKS INCOME: £ 21,820
LAST WEEKS COSTS: £ 2,500

NAME: DIMO VORBECK
RATING: VERY GOOD

Jedním kliknutím se dozvíte, co máte ve skříni.

Výrobce: Criterion Software ● **Vydavatel:** ZOO Digital Publishing ● **Distributor pro ČR:** Game Line ● **Lokalizace:** manuál ● **Internet:** www.premiermanager.info ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 733 MHz, 128 MB RAM, HDD 1,5 GB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1 GHz, 600 MB RAM, HDD 1,5 GB, 3D karta 64 MB

Nemůžete se stále rozhodnout pro *Football Manager 2005* nebo *Total Club Manager 2005*? ZOO Digital Publishing se vám snaží volbu ulehčit svým novým dítkem – *Premier Manager 2004–2005* – jež by mělo oběma konkurovat. Zda má naději na úspěch, či dopadne jak letos Sparta v Lize mistrů, posuďme na následujících řádcích

Na začátku vás jistě zaujme, že celá hra běží v okně Windows. Pro někoho možná nezvyk, ale důležitá je kvalita a zábavnost hry. K tomu by měly dopomoci v prvé řadě kvalitní soupisky, které stále postrádáme v sérii *Total Club Manager*. Namátkovou kontrolou jsme zjistili, že většina jmen sedí, takže nemusíte trávit dlouhou dobu na internetu a stahovat si updatované soupisky jako do manažeru od EA Sports. Na *Football Manager* v tomto směru ale rozhodně nemá. Vybrat si můžete ligové soutěže maximálně ve čtyřech zemích najednou, a to pouze z Anglie, Španělska, Itálie, Francie, Německa či Skotska. Na dnešní poměry trochu málo.

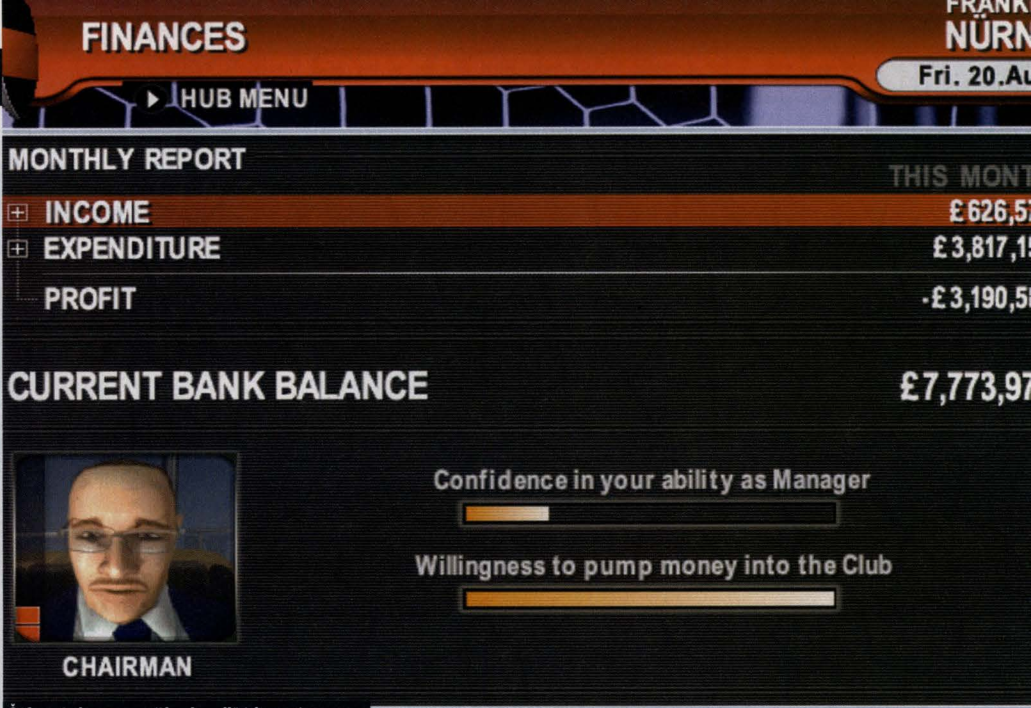
›› FOTBALOVÝ EXCEL

Grafické zpracování menu se snaží napodobit *TCM* a nepůsobí tak konzervativně jako *FM*. *Premier Manager 2004–2005* se chlubí také tříúrovňovým „hub menu“, z hlavní stránky se tak lehce dostanete do nabídky čtyř základních oblastí, jež jsou ještě podrobně rozděleny. Není to špatný nápad, ale na seznam předchozích a následujících naposledy navštívených obrazovek známých z *FM* zapomeňte. Pokud v hlavním okně narazíte při čtení zpráv či dialogu na jméno klubu nebo hráče, neexistuje u nich žádný odkaz, který by vás přenesl do obrazovky s detailnějšími informacemi, vždy se musíte proklikat zpátky přes „hub menu“. U konkurence je také samozřejmostí řazení seznamů hráčů dle vybraných kritérií, zde jsou ovšem tabulky tříděny podle finanční hodnoty fotbalistů, což bývá často k ničemu. Seřadit je dle abecedy, aktuální formy a dalších atributů se prostě nedá. Posledním hřebíčkem do rakve systému menu je rolování v oknech. Scrollovací kolečko myši klidně zahoďte, je třeba ťuknout na danou tabulku, aby se vlevo na obrazovce objevily ikony pro posun nahoru a dolů. Na ně pak zběsile cvakáte myší, abyste se pohnuli buď o pár míst, nebo o celé stránky; plynulý scrolling neexistuje. Když je nejhůř, pohyb mezi jmény začne stávkovat a vám nezbude než program restartovat. Otřesné!

> **Namátkovou kontrolou jsme zjistili, že většina jmen sedí, takže nemusíte trávit dlouhou dobu na internetu a stahovat si updatované soupisky jako do manažeru od EA Sports.**

Manažerské pojetí hry však není špatné. Podléháte tzv. chairmanovi, jenž vám schvaluje větší výdaje na přestupy či rozšíření stadionu a důležitých budov. Vy sami vedete trenéry, lékaře, finanční manažery a skauty. Jak už je zvykem, liší se svou kvalitou a výší gáže, kterou požadují. Za svůj plat ale dobře spolupracují, na vaši žádost vytvářejí různé reporty o mužstvu a občas také aktivně poradí.

Nejzajímavější částí hry by měla být práce s hráčským kádrem. V detailech každého svěřence najdete jeho cenu, plat a čtrnáct vlastností a schopností, z nichž se bůhvíproč awareness vyskytuje dvakrát. Překvapivě se dozvíte, že v *Premier Manager 2004–2005* neexistuje univerzální hráč, ale jen samí specialisté na konkrétních postech. Nakonec zde zhlédnete osobní statistiky, případně důvod momentální nespokojenosti hráče či délku léčby zranění. Opět se tu vyskytuje



FINANCES
FRANK
NÜRN
Fri. 20.Au
HUB MENU

MONTHLY REPORT

	THIS MONT
⊞ INCOME	£626,5
⊞ EXPENDITURE	£3,817,1
PROFIT	-£3,190,5

CURRENT BANK BALANCE £7,773,97

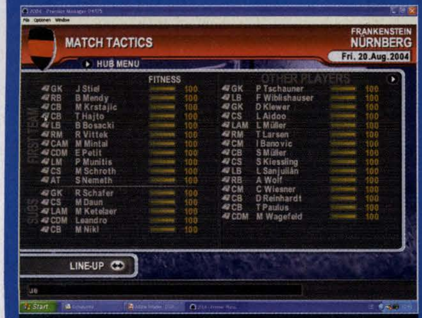
Confidence in your ability as Manager

Willingness to pump money into the Club

CHAIRMAN

Šéf není sice sympaťák, ale zajišťuje peníze pro klub. Navíc vás může vyrazit, tak ho moc neštvěte.

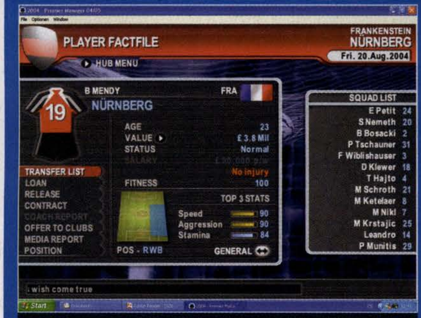
ZLOMYSLNÝ ŠOTEK



2004 - Premier Manager 04/05
File Optionen Window
MATCH TACTICS
FRANKENSTEIN
NÜRNBERG
Fri. 20.Aug.2004
HUB MENU
FIRST TEAM
SUBS
OTHER PLAYERS
LINE-UP
Start

		FITNESS			
GK	J Stiel	100	GK	P Tschauner	100
RB	B Mendy	100	LB	F Wiblishauser	100
CB	M Krstajic	100	GK	D Klewer	100
CB	T Hajto	100	CS	L Aidoo	100
LB	B Bosacki	100	LAM	L Müller	100
RM	R Vittek	100	RM	T Larsen	100
CAM	M Mintal	100	CM	I Banovic	100
CDM	E Petit	100	CB	S Müller	100
LM	P Munitis	100	CS	S Kiessling	100
CS	M Schroth	100	LB	L Sanjulián	100
AT	S Nemeth	100	RB	A Wolf	100
GK	R Schafer	100	CM	C Wiesner	100
CS	M Daun	100	CB	D Reinhardt	100
LAM	M Ketelaer	100	CB	T Paulus	100
CDM	Leandro	100	CDM	M Wagefeld	100
CB	M Nikl	100			

V menu rozestavení kliknete na hráče T. Hajto...



2004 - Premier Manager 04/05
File Optionen Window
PLAYER FACTFILE
FRANKENSTEIN
NÜRNBERG
Fri. 20.Aug.2004
HUB MENU
19
TRANSFER LIST
LOAN
RELEASE
CONTRACT
COACH REPORT
OFFER TO CLUBS
MEDIA REPORT
POSITION
GENERAL
wish come true
Start

B MENDY FRA
NÜRNBERG

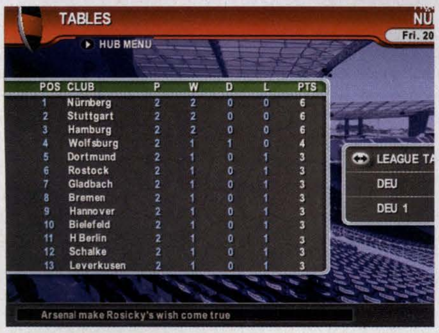
AGE 23
VALUE £3.8 Mil
STATUS Normal
No injury
FITNESS 100

TOP 3 STATS
Speed 90
Aggression 90
Stamina 84

POS - RWB

SQUAD LIST	
E Petit	24
S Nemeth	20
B Bosacki	2
P Tschauner	31
F Wiblishauser	3
D Klewer	18
T Hajto	4
M Schroth	21
M Ketelaer	8
M Nikl	7
M Krstajic	25
Leandro	14
P Munitis	29

... a překvapivě na vás „vybafnou“ data pravého beka B. Mendyho!



TABLES
NÜ
Fri. 20
HUB MENU
LEAGUE TA
DEU
DEU 1

POS	CLUB	P	W	D	L	PTS
1	Nürnberg	2	2	0	0	6
2	Stuttgart	2	2	0	0	6
3	Hamburg	2	2	0	0	6
4	Wolfsburg	2	1	1	0	4
5	Dortmund	2	1	0	1	3
6	Rostock	2	1	0	1	3
7	Gladbach	2	1	0	1	3
8	Bremen	2	1	0	1	3
9	Hannover	2	1	0	1	3
10	Bielefeld	2	1	0	1	3
11	H Berlin	2	1	0	1	3
12	Schalke	2	1	0	1	3
13	Leverkusen	2	1	0	1	3

Arsenal make Rosicky's wish come true

jakýsi šotek, který po kliknutí na středního obránce tvrdošíjně podstrkuje data pravého beka. Jakmile se seznámíte s kvalitou jednotlivých fotbalistů a vytvoříte tréninkový scénář, zkuste se poohlédnout po posilách či zaúkolujte chairmana, aby se přebytečných „lemplů“ zbavil, což se ovšem ne vždy povede. S nakupováním to též není lehké, „nafrněné“ hvězdy vám do průměrného mužstva nepřestoupí, ani když máte hodně peněz.

> **Barevná kolečka ploužící se za malým kopacím míčem nepřipomínají nejlepší dříče světa ve vrcholné formě, ale spíše dýchavičné důchodce po infarktu myokardu.**

Pro zjištění skutečné síly nově budovaného týmu je dobré domluvit přátelské zápasy. Kdo by čekal detailní možnosti určování rozestavení, taktiky a pokynů hráčům, bude však zklamán. Kromě zónového a osobního bránění nabízí *Premier Manager 2004-2005* jen několik předpřipravených rozestavení s určitými variacemi pro útok a obranu. Pro exekuci standardních situací lze na konkrétní místo na hřišti vybrat jen jednoho fotbalistu. Alespoň že k penaltám můžete vytvořit seznam pěti jmen.

ZPOMALENÍ HRÁČI

Samotné utkání je horor. V přátelském zápase lze střídat pouze tři hráče z pěti, stejně jako při mistrovském utkání. Otestovat tak před sezonou více sestav je téměř nemožné. 2D engine znázorňující hřiště se zpočátku tváří lépe než třeba ve *FM*, po úvodních vteřinách ale zjistíte, že i tady je něco špatně. Barevná kolečka ploužící se za malým kopacím míčem nepřipomínají nejlepší dříče světa ve vrcholné formě, ale spíše dýchavičné důchodce po infarktu myokardu. Naštěstí pro ně se míčuda téměř nekutálí. Nejlépe je nastavit si nejvyšší rychlost ubíhání času a zhlédnutí jen nejzajímavějších momentů. Během utkání se tak můžete pohybovat v menu se statistikami a malým výřezem minihřiště, kde se vše odehrává rychlostí blesku. Pokud se náhodou přemůžete a sledujete velké hřiště, abyste viděli, zda vaši svěřenci dodržují vámi stanovenou taktiku, zjistíte, že o ní nemůže být ani řeč. Kolečka náhodně nakopávají balon na útočníky, kteří buď prokličkují až do vápna, nebo o míč přijdou. Žádné akce po křídlech nečekejte a přihrávku ve vápně také ne, barevné fleky spolu totiž zásadně nespolupracují. Při jejich nízké inteligenci se ani není čemu divit. Někdy samy před brankářem změní směr a začnou přihrávat směrem k vlastní půli. I gólmani se chovají divně – buď jen stojí v bráně bez snahy vykrýt úhel, nebo se naopak překvapivě „teleportují“ až na hranici velkého vápna, kde se zmocní míče.

Je zřejmé, že *Premier Manager 2004-2005* se nestane konkurencí pro *FM 2005* či *TCM 2005*. Málo soutěží, byť s dobrými soupiskami, podivné menu s hrozným a poruchovým ovládáním a konečně neuvěřitelně pomalý a nudný 2D zápas odsuzují tento produkt k zavržení ⏮

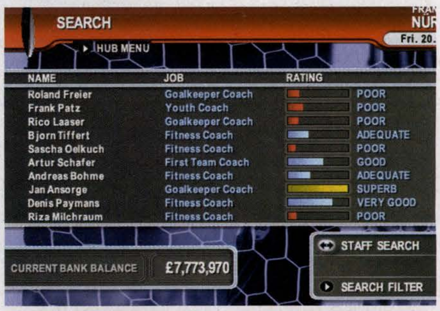
JAN KALISTA
05G0075

pm 04–05 je

- plný chyb
- při sledování zápasu zoufale nudný
- databází jen nejznámějších ligových soutěží

pm 04–05 není

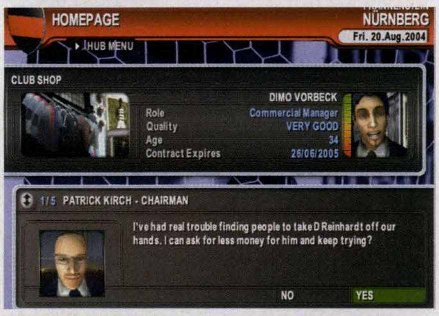
- kvalitně naprogramován
- konkurencí pro *FM* a *TCM*
- stále nainstalován v našich počítačích



SEARCH
FRAN
NÜR
Fri. 20.
HUB MENU
STAFF SEARCH
SEARCH FILTER

NAME	JOB	RATING
Roland Freier	Goalkeeper Coach	POOR
Frank Patz	Youth Coach	POOR
Rico Laaser	Goalkeeper Coach	POOR
Bjorn Tiffert	Fitness Coach	ADEQUATE
Sascha Oelkuch	Fitness Coach	POOR
Artur Schafer	First Team Coach	GOOD
Andreas Bohme	Fitness Coach	ADEQUATE
Jan Ansorge	Goalkeeper Coach	SUPERB
Denis Paymans	Fitness Coach	VERY GOOD
Riza Milchraum	Fitness Coach	POOR

CURRENT BANK BALANCE £7,773,970



HOMEPAGE
NÜRNBERG
Fri. 20.Aug.2004
HUB MENU
CLUB SHOP
NO
YES

DIMO VORBECK
Role Commercial Manager
Quality VERY GOOD
Age 34
Contract Expires 26/06/2005

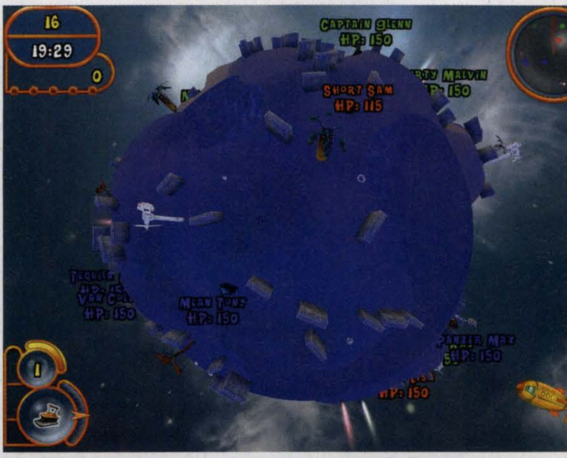
1/5 PATRICK KIRCH - CHAIRMAN

I've had real trouble finding people to take D Reinhardt off our hands. I can ask for less money for him and keep trying?

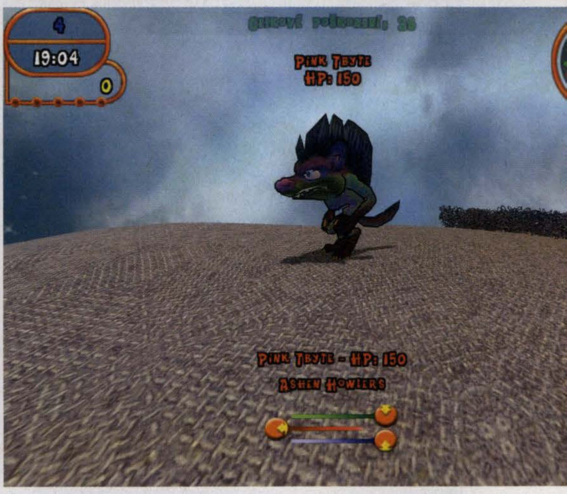
VERDIKT: Lepší trávit čas učením a prací než hraním tohoto manažeru. Utrpení srovnatelné, ale znalosti a peníze vám aspoň k něčemu budou.

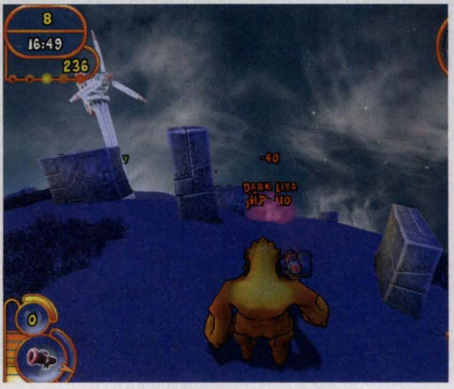
49 %

creature conflict



„Ahoj. Jmenuji se Alžběta a budu vám vyprávět příběh z naší podivné galaxie."





Výrobce: Mithis ● **Vydavatel:** Cenega ● **Distributor pro ČR:** Cenega ● **Lokalizace:** kompletní ● **Internet:** www.creatureconflict.net ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB

V dalekém vesmíru existuje jedna podivná galaxie. Je plná ještě podivnějších stvoření, která nemají na zábavu nic jiného, než se navzájem mlátit na různých malých planetkách. Podle všeho to vypadá, že starým dobrým červům z *Worms* začal někdo pěkně ošklivě šlapat na paty.

Asi není zrovna nejšťastnější neustále porovnávat hry mezi sebou, tomuto dávno zaběhnutému zvyku se ovšem v případě *Creature Conflict* skutečně nelze ubránit. Svojí hru totiž autoři vytvořili ve starém dobrém duchu klasických *Worms 3D*. Obě sice spadají do kategorie tahových strategií, ale ne úplně obyčejných. I v recenzovaném titulu dva týmy rozkošných zvířátek, co neustále vypouštějí nějaké směšné hlášky, stojí naproti sobě a mají se (většinou) masakrovat nějakými veselými zbraněmi, které se pochopitelně i legračně jmenují.

▸▸ NAJDI ROZDÍL

Najdete tu samozřejmě množství odlišností (no, kdyby ne, bylo by to asi poněkud divné, že?). Takže první, co okamžitě udeří do vašich citlivých očiček, je fakt, že tentokrát vás neuvítají slavní růžoví červi, ale čekají vás čtyři týmy chlupatých zvířátek, jako jsou opičky, vlčkové, bobříci nebo ovečky. Zkrátka jen radost pohledět. Ale to oni jen tak hebce a něžně vypadají, ve skutečnosti je to opravdová zvěř činu, která se rozhodla vybojovat si mezi ostatními pochopení, úctu, ale hlavně absolutní MOC! A tak se na svých šestnácti planetkách brutálně masakrují, dokud nezvítězí jen jeden tým.

Jak už bylo řečeno, hned v úvodu si můžete vybrat ze tří speciálních týmů a později, po dohrání kampaně, se vám otevře i záhadný čtvrtý klan. Každý z nich má svůj velmi specifický osud, historii a způsob, kterým se rozhodl vydobýt si nadvládu celé galaxie. Tři vám představíme, avšak ten čtvrtý, na ten si musíte sami počkat, protože se objeví až po dohrání celé kampaně.

> **Jsou roztomilí, ale to oni jen tak hebce a něžně vypadají, ve skutečnosti je to opravdová zvěř činu, která se rozhodla vybojovat si mezi ostatními pochopení, úctu, ale hlavně absolutní MOC!**

▸▸ KTERÁ ZVÍŘÁTKA SI VYBRAT

První tým nese jméno Smečka. Už podle názvu vás asi moc nepřekvapí, že se jedná o psovité šelmy. Jsou to ohromní válečníci, a to slovo je popisuje zřejmě nejlépe – milují boj, neznají strach, válčí do posledního dechu, nikdo ze Smečky by neopustil zraněného z vlastních řad. Vytvořili si svoje zákony, které jen tak neporuší. Proto tvoří dokonale soudržnou skupinu.

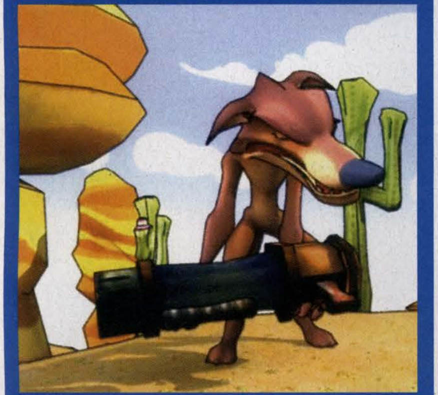
Další si říkají Kyselíni. Těžko říct, co přesně mají tihle tvorečkové představovat, ale pravděpodobně to je skupina hlodavcovitých. Žijí na planetě plné bahna z močálů a hlavně skrz na skrz prosáklé magií, což způsobilo, že se drahá zvířátka všelijak zdeformovala.

Na první pohled vypadají neodolatelně sladce. Ale kdyby tomu tak skutečně bylo, asi by do téhle hry příliš nezapadli. Jsou to v jádru pěkní prevíti, ukřivdění, žijící v představě, že oni mají být na vrcholu potravního řetězce. O dosažení svého primárního cíle se pěkně snaží. Vždyť přece mimo jiné vyhubili dinosaury.

Posledním čili třetím týmem, který vám do začátku hra nabídne, jsou Techové. Nemohou zapřít svůj opičí původ, a jak už to bývá ve světě zvířat zvykem, odtud pramení jejich neobyčejné intelektuální schopnosti. Jejich činy se zdají zpočátku nesmyslné, ale brzy pochopíte, že všechno je jen součástí nějakého dokonalého tajného plánu. Dost se sice zasekli na technologiích, ale jinak jsou

VŠE ÚHLEDNĚ PŘIPRAVENÉ PRO MASAKR

V celé hře je přes 60 různých druhů zbraní, přičemž každý klan má svou jednu specifickou, kterou nemůže ovládat nikdo jiný. Navíc mají i své zvláštní schopnosti, jako je léčení nebo oživování mrtvých. Hlavně se však liší ve svých obecných vlastnostech. Takový vlk vám klidně plavat bude, ale například orangutan se ve vodě bude pěkně plácat, pokud se přímo neutopí. A to se může protivníkovi docela líbit.



creature conflict je	**creature conflict není**
docela zábavná	zázračná novinka
podobná *Worms 3D*	mírumilovná
velká bitkaaaa	odbytá a nepovedená

vcelku mírumilovní, s vlastním specifickým smyslem pro humor. Možná jen svým sousedům nepřipadají tak přátelští, obzvlášť, když si na nich zkoušejí své vynálezy ze světa zbrojního průmyslu.

ŠARVÁTKA S PŘEUČILEM

Pokud nebudete vlastnit nějakou prapodivnou pirátskou kopii (což doufáme, že tedy nebudete!), hned v intru se na vás vyhrne z reproduktorů mírně úlisný hlas herce Jana Přeučila. Ne všichni mají rádi jeho pronikavé zabarvení, ale svou pěknou češtinou vás bleskurychle uvede do děje. Pro ty, kteří obecně český dabing nemají příliš v lásce, máme ale dobrou zprávu. Jednotlivé hlášky, které zvířátka vypouštějí přímo v akci, nadabovány nebyly, a tak vás čeká i trocha té angličtiny.

„Koukej zmizet, opičáku, než budeš mít místo oka golfový míček!"

K tomu, abyste si vybili všechnu svou zlost na protivníkových chlupáčích, poslouží buď kampaň, jakýsi arénový mód, nebo klasický multiplayer. V kampani ovšem musíte plnit zadané úkoly, což kupodivu neznamená jen „zabij všechny", ale i mnohem mírnější cíle, které krvelačnější hráče nemusejí uspokojit. Proto je zde taky připraven mód ukrývající se pod heslem „šarvátka". Vyberete týmy, rozhodnete, zda si zapaříte s přáteli nebo jen s počítačem (který má UI docela vydařenou), zvolíte planetu a můžete hrát, dokud někdo z vás neumře. Při výběru planety si také můžete nadefinovat její vlastnosti, jako například hodnotu gravitace, zda bude plná močálů či ne, jestli na ní budou řádit vichřice nebo zda bude tvořena jen malými ostrůvky uprostřed lávy. S touhle funkcí se dá užít celkem legrace. Kromě toho se tu objeví i zmíněný multiplayer přes LAN, takže možností je dost.

> **Při výběru planety si můžete nadefinovat například hodnotu gravitace, zda bude plná močálů či ne, jestli na ní budou řádit vichřice nebo zda bude tvořena jen malými ostrůvky uprostřed lávy.**

Špatná zpráva pro ty, co baží jen po zuřivém boji a něco jako kampaň je jim zcela ukradené, zní: Nelze hrát rovnou multiplayer disponující všemi možnostmi. Krom toho, že jste ochuzeni o jeden tým (jak už bylo řečeno), je vám zpočátku upřeno i patnáct planet. Musíte proto nejdřív projít celou příběhovou linií, abyste to všechno získali. Pech, že?

JAKO KOMIKS

Když už došlo ke srovnávání s *Worms*, je asi důležité podotknout, že se další podstatný rozdíl nachází ve 3D prostředí. Autoři *Creature Conflict* se s ním vypořádali mnohem lépe (měli se také z čeho poučit). Okolí rozhodně nepřekáží, máte přehled, kde kdo je, kamera se otáčí pomocí myši a usnadněné ovládání jen s pár čudlíky by zvládlo i malé děcko. Navíc je důležité se po krajině pohybovat, takže ne jako ve starých *Worms*, kde se stačilo uhnízdit na dobře vyvýšeném místečku a sestřelovat všechny v dosahu (teď samozřejmě nemluvíme o posledním dílu *Worms Forts*, protože ten je už tak nějak úplně jinde). Některé planety obsahují i léčivé totemy, což má za následek, že se prohnaná UI často drží právě v jejich okolí. Proto je dobré zkrátka přijít přímo k ní a rovnou ji vypudit na místě. Naštěstí po ukončení vašeho 30vteřinového kola vám hra milosrdně daruje ještě 10 sekund na útěk.

Velmi příjemným aspektem celého titulu je také pěkná grafika. Zvířátka autoři vytvořili cel-shaded rendererem, podobně jako třeba ve hře *XIII*, a tak jsou díky tomu skutečně legrační, což zvolený žánr vyžaduje. Planetky jsou malinkaté, a tak máte mnohdy pocit, že když vystřelíte raketu na jednom konci, musí vás za chvíli sejmout zezadu, jak se vrátila ze svého oběhu.

Relativně vás tady může ovlivnit i celkem dobře propracovaná fyzika. Můžete si nastavit planetární gravitaci, kdy při její nulové hodnotě nemusí být zrovna příjemné být odstřelen někým do vzduchu, protože mimo atmosféru zvířátka umírají.

Hra je to opravdu kvalitní, ale zkrátka nebyla se svým tématem na trhu jako první, a proto i když je to dobře odvedená řemeslná práce, ničím nás už nemůže zásadně překvapit. Prostě na zadek z ní asi nespadneme.

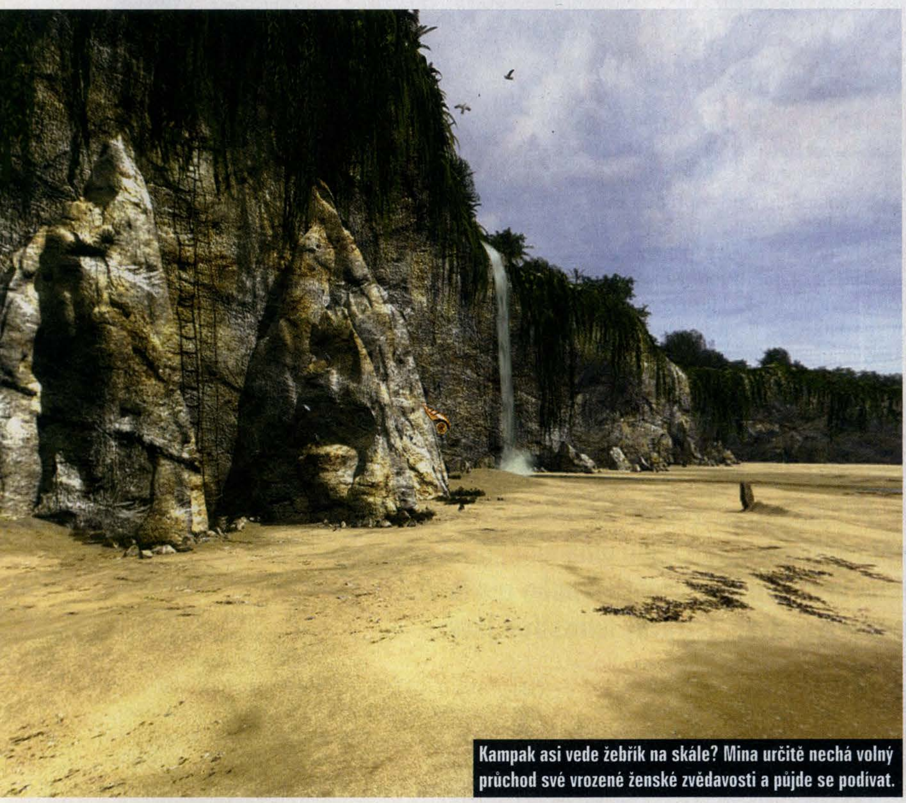
ALŽBĚTA TROJANOVÁ
05G0076

VERDIKT: **Pěkná hra, která vás potrápí v taktizování a ke všemu pobaví.**

74 %

Creature Conflict
The Clan Wars

return to mysterious island



Kampak asi vede žebřík na skále? Mina určitě nechá volný průchod své vrozené ženské zvědavosti a půjde se podívat.

Výrobce: Kheops Studio ● **Vydavatel:** The Adventure Company ● **Distributor pro ČR:** Hypermax ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** mysteriousisland.tacgames.com ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 800 MHz, 64 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1 GHz, 128 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB

Ztroskotat na pustém ostrově není zrovna to, co Mina na své dlouhé cestě lodí asi plánovala, ale stalo se. Teď stojí na písečné pláži, zmatená a otřesená, a jen ztěžka loví v paměti, co se vůbec přihodilo. Ohromná vlna ji smetla přes palubu a je vlastně velké štěstí, že ji mořské proudy donesly na tento neznámý ostrov. Přežila, ale co dál?

Pravý boj za záchranu totiž přijde až nyní, protože se z tohoto neobydleného ostrova ještě bude nutné dostat. Podobné myšlenky však musejí počkat, nejdřív se vaše hrdinka musí trochu vzpamatovat a doplnit energii. Potom bude spousta času jak na popsané úvahy, tak i na prohlídku okolí.

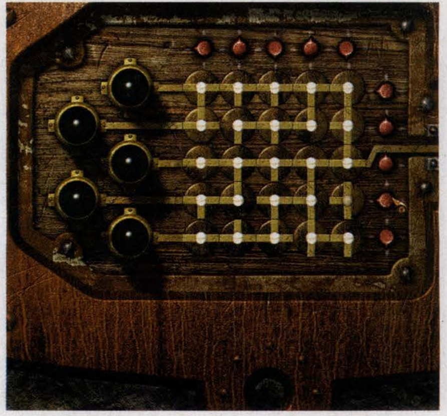
Takhle začíná nový přírůstek na poli adventur a garantujeme, že vás přinutí zase na chvíli probudit mozek k nějaké činnosti. I když si poslední dobou nemůžeme stěžovat na nedostatek stejně zaměřených titulů a snad v každém čísle narazíte alespoň na jednoho zástupce, podobně kvalitní kousky potěší srdce každého milovníka daného žánru. Dvojnásobná radost pak nastala, když jsme zjistili, že *Return to Mysterious Island* navíc přináší závan čerstvého vzduchu do zaběhlých stereotypů. Ale o tom až trochu později.

Ve spoustě případů se jedná o zcela logické věci, na další přijdete náhodou a ty ostatní hádanky odhalíte poctivým klikáním vším na všechno.

▸▸ JÍST SE MUSÍ

To ví i Mina, a proto první kroky po ostrově povedou právě za kusem žvance. Než se však dostatečně posilní, daleko se nedostane. V postupu jí totiž brání zatarasená cesta, na jejíž odklizení bude trocha energie zapotřebí. Takže hurá na lov. Po nějaké době ale zjistíte, že na pečeného zajíčka si budete muset nechat zajít chuť a vystačit si jen s několika ústřicemi, osmaženými vajíčky, nebohou rybkou a dalšími dary exotického ostrova. K získání těchto surovin ale bude zapotřebí vyrobit si nějaký ten nástroj, zapálit oheň a podobně. Kromě bystrého mozku proto uplatníte i klasicky dobrý zrak a trpělivost.

Ovšem předmětů povalujících se na celém ostrově je opravdu spousta, a hledání té správné

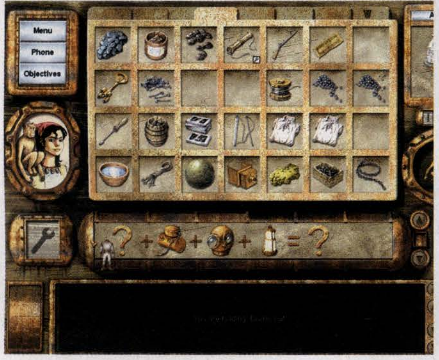


mysterious island je

- podle knihy J. Verna
- na tajuplném ostrově
- graficky pohledný

mysterious island není

- na více jak deset hodin
- bez nových nápadů
- lineární



kombinace může být tudíž trochu obtížné. Ve spoustě případů se jedná o zcela logické věci, na další přijdete náhodou a ty ostatní hádanky odhalíte poctivým klikáním vším na všechno. A aby to nebylo tak jednoduché, bude v mnoha případech k sestavení potřebné věci nutná kombinace několika předchozích. K tomu se vlastně váže první novinka hry. Pokud totiž dáte v inventáři dohromady předměty, jejichž složením můžete něco získat, přesunou se oba do „kutilské" lišty. Tady se vám zobrazí jak vložené předměty, tak i výsledek vaší tvorby. Když potřebujete více surovin, objeví se v této liště ještě příslušné množství otazníků, které musíte následně nahradit dalšími předměty.

VŠECHNY CESTY VEDOU DO ŘÍMA

Daleko neotřelejším nápadem nežli samotná lišta je možnost rozebrat vytvořené nástroje a další udělátka, jež jste potřebovali pro postup ve hře. Klacek z prutu tak můžete využít jako základ pro prak nebo pomocí jeho rozdvojeného konce zvítězit nad dravým obyvatelem zdejších lesů. Někdy bude zmíněný zpětný proces nezbytný, jindy jen ulehčí vašemu postupu v příběhu. Zajímavě vypadá rovněž možnost získání jednoho předmětu díky využití různých polotovarů. Snadno se tak může přihodit, že některé nalezené věci ani neupotřebíte, protože jste daný problém vyřešili pomocí něčeho jiného. Tomu také odpovídá velikost inventáře a počet sebraných předmětů. Pozic na uložení věcí se blíží třem stům, ale nebojte se, zase tak šílené to nebude. Několik „stran" batohu je tu především kvůli možnosti lepší organizace a třídění.

> **Přestože je většina opic na strově poměrně nepřátelská, ošetřením jednoho zraněného chlupatého chudáka získáte neocenitelného pomocníka.**

Už tak nevídanou variabilitu rozšiřují další alternativní postupy, jimiž lze vyřešit některé situace. Nejméně polovinu úkolů lze rozlousknout pomocí různých předmětů nebo více způsoby. Nalezené ovoce můžete použít k výrobě alkoholu, k upečení dortu nebo k nakrmení opice. Stejně tak baterii ve svých víceúčelových hodinkách dobijete dvěma rozdílnými způsoby, otravné opičí útočníky lze překonat v krátké akční mezihře nebo je pomocí vyspraveného schodiště obejít a tímhle způsobem bychom mohli pokračovat ještě hodně dlouho. Přestože je určitá linearita od adventur přímo vyžadována, podařilo se ji natolik narušit, že někteří poctiví hráči mohou mít nutkání zkoušet dohrát titul znovu odlišnou cestou. K tomu by vás také mohl trochu motivovat systém získávání bodů, které se vám přičítají při splnění určitých úkolů. Za ně sice získáte pouze několik obrázků navíc a pochvalu na konci hry, ale proč ne.

ROBINSON MINA

Každý správný trosečník by měl mít svého Pátka. A protože ostrov se zdá být zcela neobydlený a s nakrátko se zjevujícím duchem moc legrace není, nezbude nežli se po příteli pohlédnout mezí místní zvířenou. Přestože je většina opic na strově poměrně nepřátelská, ošetřením jednoho zraněného chlupatého chudáka získáte neocenitelného pomocníka. Dostává jméno Jep a po ošetření a nakrmení vám usedne na rameno a splní každý zadaný příkaz. Snadno se dostanete na dříve nedosažitelná místa a v kombinaci s dalšími předměty dokážete věci, které byste sami jen těžko zvládli. I když Jep v kombinaci s levitačním modulem je trochu silné kafe, jde v zásadě o výtečný nápad.

Postupně se svým parťákem objevujete, že nejste na ostrově první osadníci a že možná skrývá více než jednu sopku a neprobádané lesy. Není žádným tajemstvím, ostatně velmi brzy to ve hře sami zjistíte, že předchozí návštěvník nebyl nikdo jiný než samotný kapitán Nemo. Vaše záchrana se tudíž brzy mění spíše na objevování ztraceného tajemství ostrova, který tají více, než se na první pohled zdá.

Kromě klasické náplně všech adventur, tedy sbírání a používání předmětů, se našlo místo jak na několik puzzlů, tak i na pár akčnějších vložek. Bez obav. Jde o kratičké a jednoduché úkoly, jakým je například sestřelování strážních robotů, které každý hravě a rychle zvládne.

Už jsme se také zmínili o lepší verzi hodinek, co nosí naše hrdinka na ruce. Jde vlastně o kombinaci několika přístrojů – GPS, mobilu a digitální encyklopedie. Kupodivu však tyto super technologie téměř nepoužijete a kromě příjmu čerstvých zpráv a jednoho hovoru se bez nich docela dobře obejdete.

MALÁ ZOO

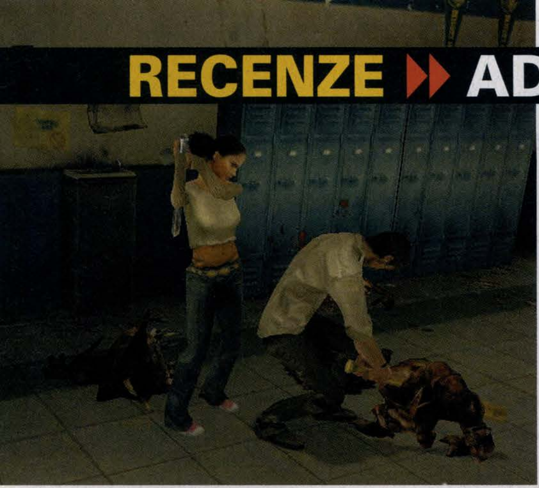
Celá hra je zabalena v poměrně pěkném grafickém kabátku, který se jistě zalíbí většině z vás. Předrenderované pozadí je opravdu bohaté na detaily a pustý ostrov vypadá přesně tak, jak byste si ho asi přestavovali. Každou chvíli také narazíte na poletujícího ptáka či mouchu, přeběhne vám přes cestu ještěrka a nesmíme zapomenout na všudypřítomné opice a mořskou příšeru, která je součástí jedné akčnější scény. Vše je pak podrženo příjemným hudebním doprovodem a zvuky okolí. Pohyb je vyřešen pomocí skokových přesunů na jednotlivé pozice, z nichž se můžete libovolně rozhlížet. I když je volný pohyb takhle omezen, nepůsobí zmíněný fakt tolik negativně jako v jiných hrách. Nic tedy nebrání tomu, abyste si hru opravdu užili. ⏮

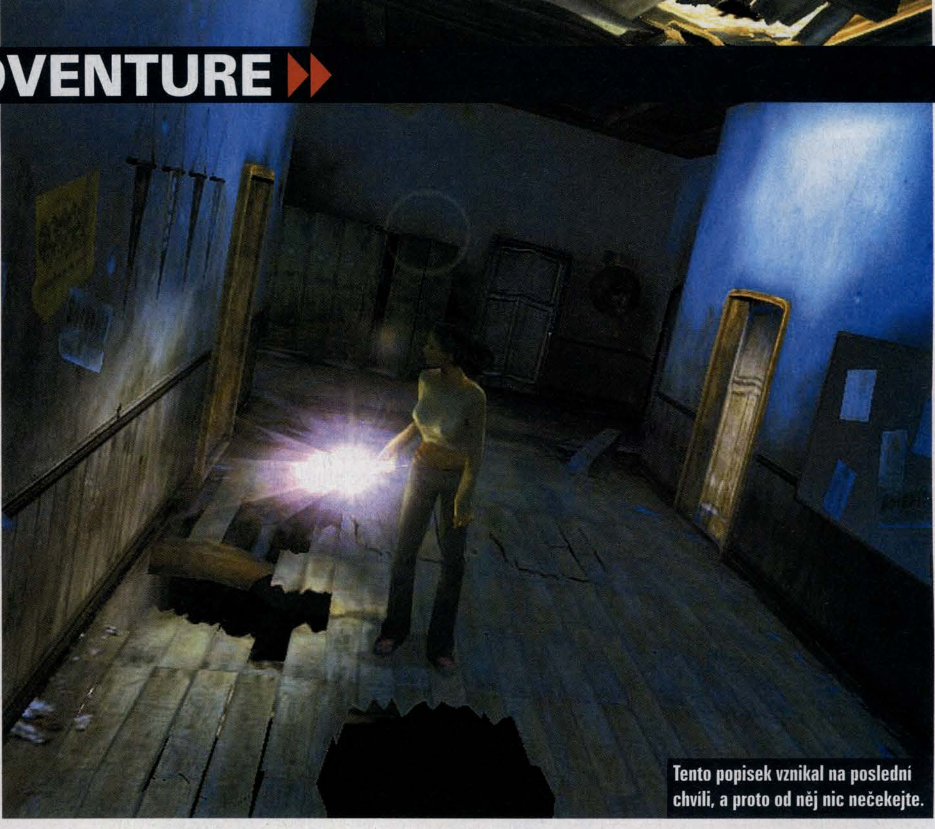
JAN KRÁTKÝ
05G0077

Zdá se, že kapitán Nemo byl vášnivým varhaníkem.

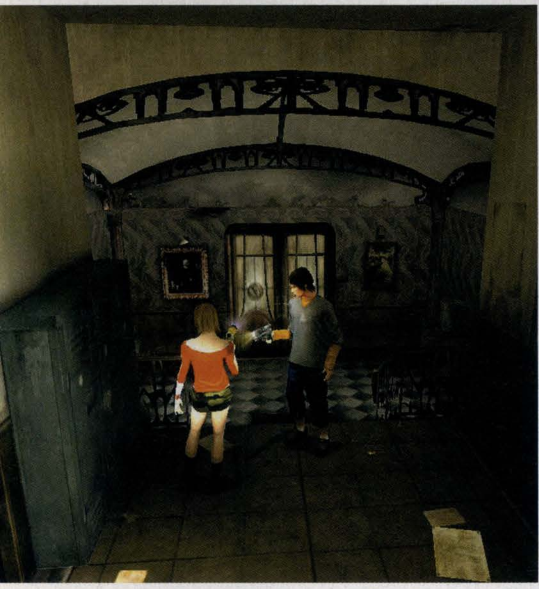
VERDIKT: Povedená klasická adventura s pěknou grafikou a novými nápady, tedy kombinace, kterou byste si neměli nechat ujít.

75 %





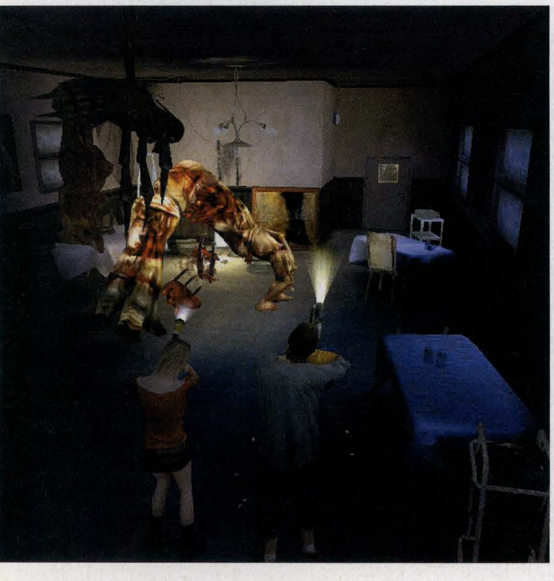
Tento popisek vznikal na poslední chvíli, a proto od něj nic nečekejte.



obscure

Výrobce: Hydravision ● **Vydavatel:** Ubisoft ● **Distributor pro ČR:** Cenega Czech ● **Lokalizace:** titulky ● **Internet:** www.obscure-game.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 4 GB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, HDD 4 GB, 3D karta 64 MB

„Vegetace na tomto ostrově je velice podivná. Budou nutná dlouhodobá pozorování a podrobné testy v laboratořích. Během několika příštích dní se nám snad podaří zjistit, proč se zdejší rostliny tak liší od vědou popsaných druhů. V noci jsme na zemi nalezli zvláštní temnou hmotu – mohlo by jít o nějaký druh dosud neznámého organismu. Už se nemůžeme dočkat, až ji převezeme na univerzitu."

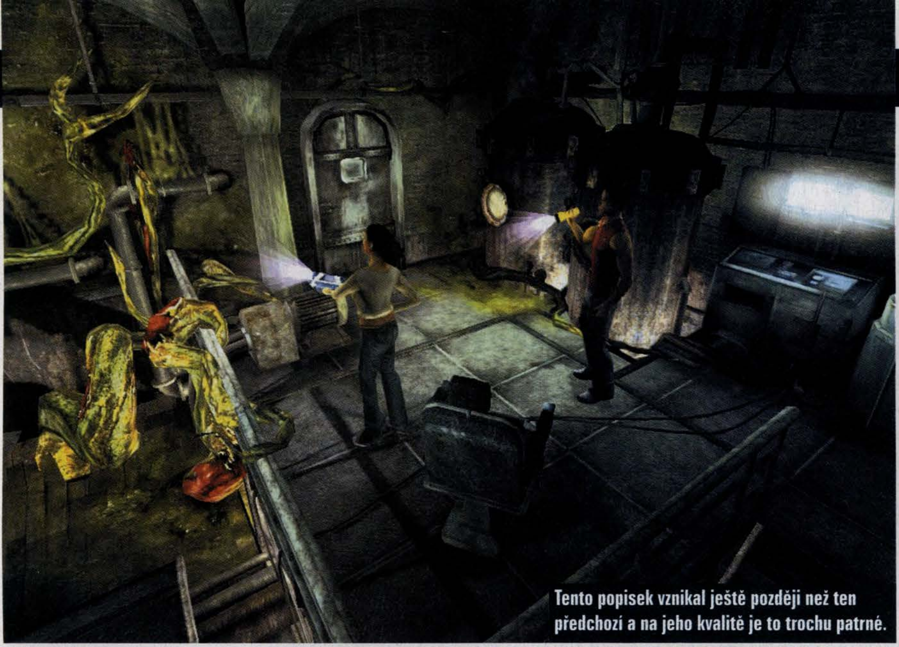


Kdybyste našli při noční procházce lesem temnou, bublající a pohybující se hmotu, podobnou mraku hustého dýmu, která už na dálku nevěstí nic dobrého, asi byste si ji nevzali domů na pozorování, ale spíše co nejrychleji utekli. A dobře byste udělali. Ředitel školy v Leafmore však neprojevil tolik předvídavosti a ostražitosti – sice na to takhle doplatili studenti, ale jinak bychom si nemohli zahrát hororovou akční adventuru *Obscure,* a to by byla docela škoda.

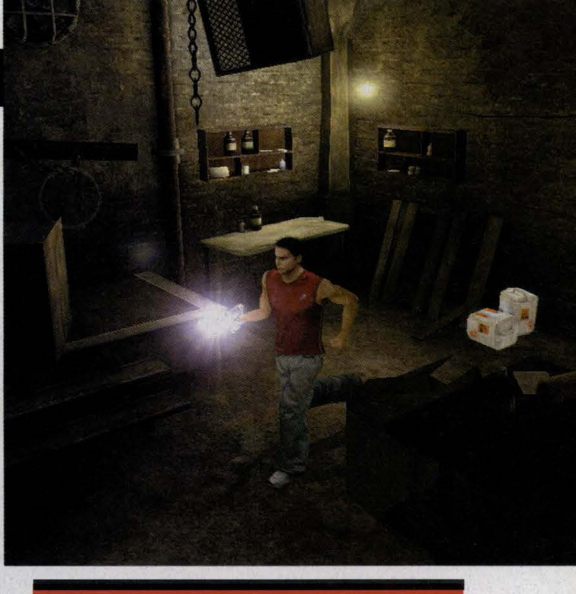
▸▸ HOROR PRO MÉNĚ ODVÁŽNÉ

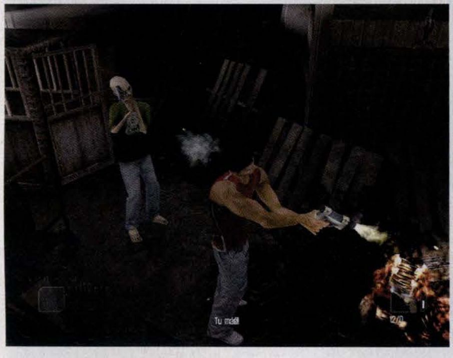
Slovní spojení hororová adventura má asi většina z vás spojené s tituly *Resident Evil* či postarší *Alone in the Dark.* Přirovnávat *Obscure* k těmto velikánům není však zcela na místě. Ne že by celá škola nebyla prolezlá zmutovanými potvorami, že by nebylo z čeho střílet a sem tam jste zděšeně nezalapali po dechu, ale... Nedostatek světla a rychle se pohybující nepřátelé sami o sobě nestačí pro pravou atmosféru strachu, při níž lidem tuhne krev v žilách. Možná autoři mysleli na bázlivější hráče, kteří by sice rádi nějaký horor zkusili, ale strachem ztuhlé údy by jim pak nedovolily pohnout myší. Jisté však je, že o strachu tato hra není. Žádné opatrné plížení chodbami zamořenými neustále se rodícími potvorami, bez jediné lékárny v batohu a s malým nožíkem v třesoucí se ruce.

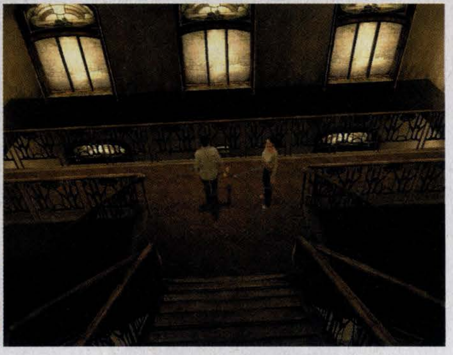
Krátce po záhadném zmizení Kennyho, jednoho ze studentů, se parta tří jeho kamarádů – Josh, Ashley a Shannon, k nimž se později přidá ještě flákač Stanley – nechává zamknout v budově školy a rozjíždí po něm pátrání. Každý z nich umí něco jiného, a přestože jejich speciální dovednosti nejsou pro dokončení hry nezbytné, poskytují vám určité výhody. Kenny Matthews je kapitánem basketbalového týmu, hodně vydrží a rány od něj pořádně bolí, přičemž jeho specialitou je rychlý běh. Jeho sestře Shannon jde dobře učení, a proto si ví vždycky rady – pokud jste v úzkých a nevíte kudy kam, dokáže pomoci. Ashley Thompsonovou není radno navzdory křehkému vzezření dráždit; jako jediná dokáže používat dvě zbraně současně. Žádný zámek si nemůže být jistý před Stanleym Jonesem, který navíc hned pozná, jestli dokáže v nějaké místnosti něco otevřít. Josh Carter zase nepřehlédne žádný skrytý předmět a rychle odhalí, zda v blízkosti není něco, co by bylo vhodné vzít s sebou. Je jen na



Tento popisek vznikal ještě později než ten předchozí a na jeho kvalitě je to trochu patrné.





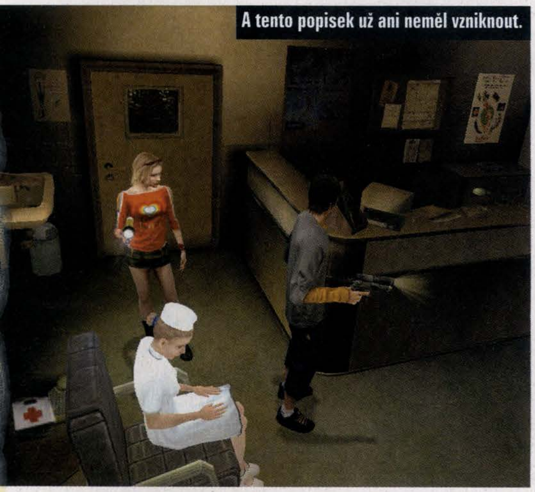


vás, kdo z bandy vám bude sympatičtější a koho si zvolíte. Přesněji řečeno: které dva si zvolíte. Po opuštěné škole se totiž budete potloukat vždy ve dvojici a zbytek týmu bude zatím čekat na smluveném místě, kam se musíte vrátit, abyste mohli složení skupiny změnit.

Mezi osobami ve vybrané dvojici lze libovolně přepínat a zadávat jim jednoduché povely – ponechat přítele na místě, požádat ho o pomoc nebo přikázat následování. Druhá postava je řízena počítačem a ve většině případů se chová poměrně rozumně. Občas se ale stane, že tupě civí na váš litý boj o přežití s bandou kreatur a nenapadne ji přiložit ruku k dílu. Na druhou stranu však potěší, když vejdete do místnosti a počítač vás upozorní na zajímavý předmět či napoví, jak postupovat dál.

Pokud snad někdo z vašeho „čtyřlístku" zahyne, není nic ztraceno. Stačí, když přežije alespoň jedna postava, s níž dokončíte celou hru. Raději bychom ale hráli celou hru ještě jednou od začátku, než nechat odejít miláčka Ashley do věčných lovišť.

A tento popisek už ani neměl vzniknout.



▸▸ BEZ BROKOVNICE DO ŠKOLY NELEZ

Cesta za zmizelým kamarádem a odkrytím záhady podivné černé hmoty je plná drobných úkolů a občasných soubojů. Adventurní prvky se smrskly na prosté chození po škole, sbírání předmětů a několik málo jednoduchých logických hádanek, jež jsou nenásilné a plně zapadají do rozvíjejícího se příběhu. Naopak souboje vás překvapí prakticky kdykoliv. Malé dvounohé potvory, podivně zmutovaná lidská torza a bizarní monstra se smrtícími drápy mohou docela slušně vylekat, ale bitky příliš obtížné nejsou. Abyste nemuseli škrtit nestvůry holýma rukama, dostanete hned několik účinných prostředků k jejich eliminaci. Dva druhy baseballových pálek, železnou tyč, tři různé pistole a dvě brokovnice. K dalším účinným pomocníkům v boji proti nestvůrám z temnoty patří světlo – pomocí lepicí pásky je velice snadné spojit baterku se střelnou zbraní, a zvýšit tak své šance na přežití. Baterka má navíc ještě možnost krátkodobého zvýšení světelného výkonu, omezeného zahříváním žárovky – v tomto módu jsou nepřátelé daleko zranitelnější, a některé byste dokonce ani jinak nezničili.

> **Občas se stane, že kamarád tupě civí na váš litý boj o přežití s bandou kreatur a nenapadne ho přiložit ruku k dílu.**

obscure je	obscure není
● velmi krátká	● s pohodlným ovládáním
● pro více hráčů	● příliš obtížná
● s akčními prvky	● pro slabé nátury

▸▸ NENÍ VŠECHNO ZLATO, CO SE TŘPYTÍ

Největším nepřítelem však často nebudou pekelní přisluhovači temnot, ale kamera. Ta někdy volí takové úhly pohledu, z nichž na blížícího se nepřítele vůbec nevidíte, a nebýt automatického zaměřování, ani byste nepoznali, že se blíží nebezpečí.

Ani ovládání postav není zrovna pohodlné. Rovnou se rozlučte s myší, nebudete ji potřebovat. Zcela si vystačíte s klávesnicí (nebo lépe s gamepadem). Bohužel ani manipulace s inventářem není moc přátelská: „stiskni klávesu na aktivování batohu, šipkami vyber předmět, stiskni tlačítko pro použití předmětu, vyber z nabídky příkaz". Se zbraněmi je to naštěstí o něco jednodušší, ale při soubojích se i tak objeví potíže. Nutnost stisku několika kláves, když opodál ze stropu seskočí krvežíznivé monstrum, je celkem problém.

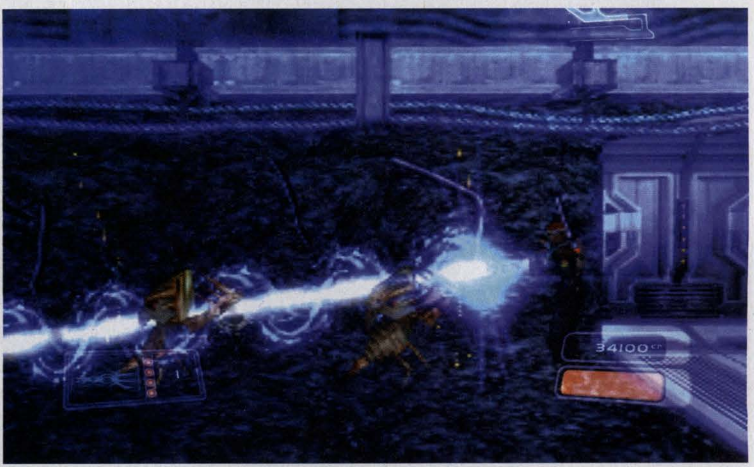
Pochvalu naopak zaslouží slušné grafické zpracování včetně několika animací. Trumfem je pak bezpochyby kooperativní multiplayer hraný na jednom počítači, kdy každý z hráčů ovládá jednoho z vybrané dvojice. Slibovanou hudbu od kapel SUM 41 a SPAN bohužel uslyšíte jen během úvodních a závěrečných titulků. Zbytek hry je ozvučen krátkými a nevýraznými motivy (ne však zcela špatnými). Výrazný úbytek procent v konečném hodnocení zavinila nestoudná délka hry – zhruba šest hodin skutečně není mnoho. ◂◂

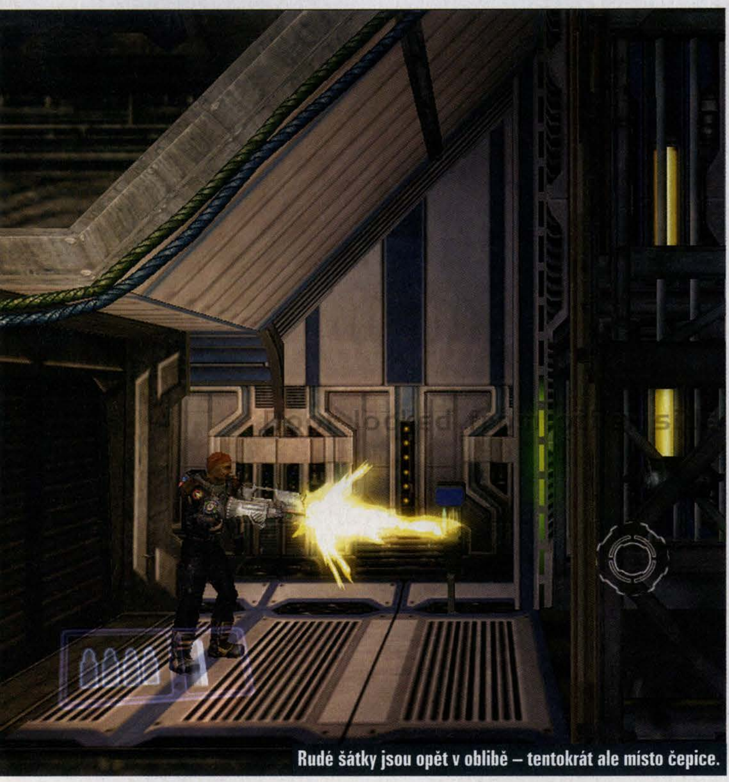
JAN KRÁTKÝ
05G0078

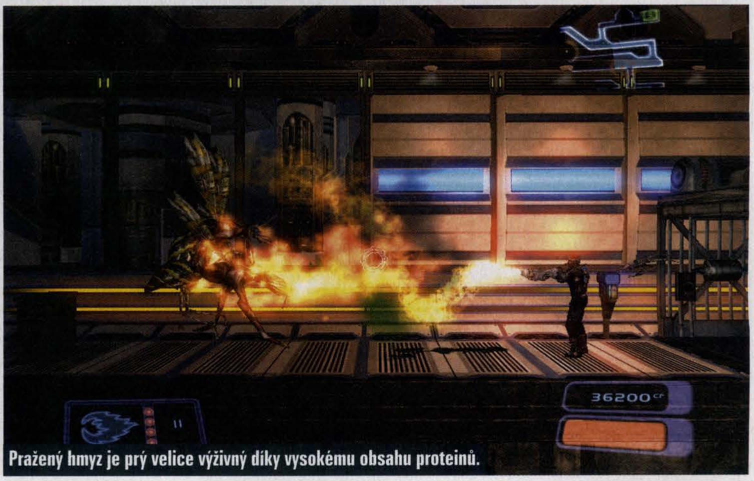
VERDIKT: Jednoduchá adventura s úkoly typu „někam dojdi" a „najdi tohle", okořeněná občasnými souboji a špetkou strachu. Chutná porce, která ale mohla být větší.

68 %

blowout




Rudé šátky jsou opět v oblibě – tentokrát ale místo čepice.



Pražený hmyz je prý velice výživný díky vysokému obsahu proteinů.

Výrobce: Terminal Reality • **Vydavatel:** Majesco Games • **Distributor pro ČR:** není známo • **Lokalizace:** není známo • **Internet:** www.blowoutgame.com • **Multiplayer:** ne • **Minimum:** CPU 733 MHz, 128 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 32 MB • **Doporučujeme:** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 128 MB

Doby, v nichž hernímu světu vládly arkády, jsou již nenávratně pryč. Tehdy jsme neřešili, jak se skrýt před deštěm nacistických kulek někde v rozbořeném kostele či jak co nejrychleji vybudovat prosperující základnu, aby na naší straně konečně stanuli mocní z Temné devítky. Největším problémem byly nedostatečně rychlé reakce při prolétávání a probíhání nejrůznějších bludišť a nadměrná spotřeba joysticků, jež jsme v návalu vzteku drtili na prach.

Nemusíme si však úplně zoufat. Události poslední doby naznačují, že se po zlatých časech stýská i nejednom herním vývojářům. Po vcelku slušném titulu *Jets'n'Guns* se na monitory řítí další arkádovka, tentokrát s titulem *Blowout*.

Jak již ze samotného názvu vyplývá, rozhodně se nejedná o nějaký simulátor politické diplomacie či jinou podobnou suchařinu. Připravte se na oslňující exploze ohromných rozměrů, cákající krev, plameny, hordy nepřátel a jednoho neohroženého superhrdinu, jenž je vyslán do akce na základnu, vznášející se kdesi v temnotách vzdálených galaxií. Úkol je jasný: likvidace všech nepřátelských entit, které napadly ubohé obyvatele, a to pokud možno co nejefektivnějšími způsoby. Na závěr je ještě nutné zbořit celý obytný komplex, aby si šéfové mohli být jisti, že ani jeden emzák nepřežil skryt někde v kanalizaci.

O váš život usilují nejen potvůrky podobné létajícím kobylkám, ale i větší kousky – ohnivý jezevec, zmutovaná vosa a mnoho dalších exotických herpetologických prapodivností.

▸▸ BEZ JETPACKU ANI RÁNU

Hned při prvním vstupu do menu je očividné, že původně hra nebyla vytvářena pro PC. Z domovských konzolových platforem si *Blowout* převzala svou větší náklonnost k ovládání za pomoci gamepadu. Pokud jej nevlastníte, rozhodně však nemusíte zoufat – myš a klávesnice se dá taktéž použít, nicméně to vyžaduje trochu umu, chvilku tréninku a zpočátku pevné nervy.

Myška slouží především destrukčním záměrům – levé tlačítko klasicky ovládá spoušť zbraní, a tak jej budete využívat opravdu velmi hojně. Druhé „myšítko" odpaluje jetpack. Hrdina totiž není obdařen skákacími schopnostmi, a jeho pohyb vzhůru je tak odkázán buď na výtahy, či zmíněný raketový batoh. Ačkoliv se pohybujete kdesi ve velmi vzdálených časech, technika má stále jistá omezení – musíte se tedy smířit pouze s omezeným výkonem jetpacku, a tím určitou maximální výškou vzletu. Na druhou stranu máte k dispozici neomezené množství paliva. Funkce tlačítek je tedy jasná a tak ještě doplníme, že pohybem myšky ovládáte zaměřovací kříž či spíše jakési kolečko s uvnitř rotujícím něčím jiným. Pokud jste alespoň trochu zkušení hráči, odstřel nepřátel v rovině nepředstavuje žádný problém. Horší to však je v případě létajících potvůrek – jakmile chcete zamířit nahoru, narazíte na kámen úrazu. Vzhledem k tomu, že nad hlavou máte jistý slepý úhel, nejednou se stane, že při pokusu střílet hodně vysoko zaměřovač přeskočí na druhou stranu a vypálená dávka jde do ztracena.

▸▸ POTVORY, POTVORY A ZASE POTVORY

Naopak je třeba přiznat, že i když nevystřelíte přesně tam, kam byste původně chtěli, nějakého toho mimozemšťana stejně trefíte. Jak už to tak totiž u podobných titulů bývá, nouze o ně rozhodně není. Hrnou se na vás ze všech

VAŠE NÁDOBÍČKO

Kulomet – základní zbraň, u níž nemusíte šetřit střelivem. Má celkem slušnou účinnost, problém je však přehřívání, díky němuž rychle zapomenete na delší dávky.

Brokovnice – nejlepší kamarádka mariňáka je přesně taková, jak byste čekali. Ani staletí vývoje nic nezměnila na větším rozptylu a slušné účinnosti na krátkou vzdálenost.

Plamenomet – kromě opékání buřtů se hodí na grilování dotěrných nepřátel, kteří po zásahu krásně vzplanou, nicméně vám před skonáním ještě stále mohou pěkně zavařit.

Hřebíkomet – quaková zbraň se rozšířila do dalšího titulu. Není nic hezčího než přišpendlená rozzuřená vosa ve výtahové šachtě.

Granátomet – nic nového pod sluncem. Stále stejně pomalý, a tudíž dosti nepoužitelný obzvláště na létavé potvory.

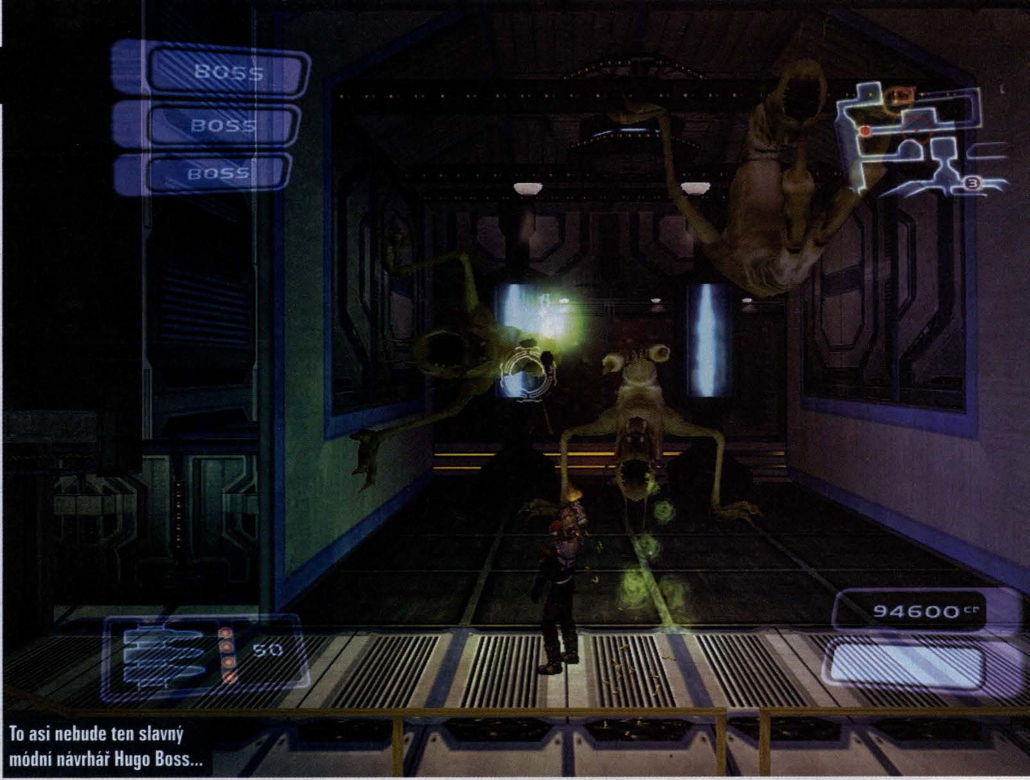
Rotačák – stejně rychle, jak si jej zamilujete, přijdete také o všechny náboje.

Raketomet – vhodný pro hromadnější destrukce, při nichž jedna raketa rozmetá celou skupinu lačných mimozemšťanů.

Sonický kanón – nejničivější zbraň, která ze všeho živého na obrazovce nadělá pěknou fašírku. Jejím problémem je opravdu velmi omezené množství střeliva.

stran a často se objevují i v místech, která jste již jednou proběhli a vyčistili. O váš život tak usilují nejen potvůrky podobné létajícím kobylkám pohybující se v hejnech, ale i větší kousky – ohnivý jezevec, zmutovaná vosa, cosi podobného kudlance a mnoho dalších exotických herpetologických prapodivností. Všechna tato havěť samozřejmě nekráčí na porážku jednotlivě, ale pořádá útoky ve vskutku masových měřítkách. Často prcháte a střílíte kamsi za sebe v naději, že smetete alespoň část živé vlny, která se na vás valí. Zastavení pak znamená značný chaos na obrazovce, po níž se zběsile míhají nepřátelé a mezi nimi vybuchují vaše rakety.

Kromě „obyčejných" protivníků navíc potkáte několik bossů, bez nichž by si hráč podobnou hru snad ani neuměl představit. Jedna se o poněkud monstróznější jedince, sídlící hluboko v úrovních. Zde musíme smutně poznamenat, že oproti slušné obtížnosti běžné hry jsou tyto části celkem jednoduché. Stačí vypozorovat nepřátelské útoky, a máte prakticky vyhráno.



To asi nebude ten slavný módní návrhář Hugo Boss...

blowout je
- rázná arkáda
- z temného a odlehlého vesmíru
- o dalším superhrdinovi

blowout není
- příliš dlouhý
- vynikající
- nic pro citlivky

▸▸ ACH, TA ROZMANITOST

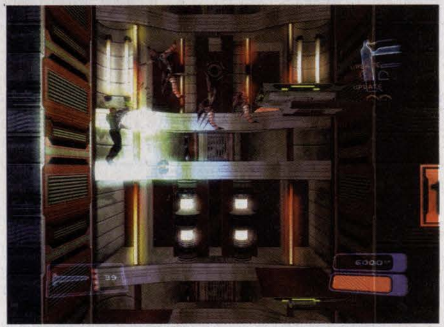
Všechny masakry včetně likvidace bossů probíhají na jediné vesmírné základně, což je poněkud škoda – přicházíte totiž o jakoukoliv výraznější změnu prostředí. Je sice pravda, že občas se v pozadí objeví namísto trubek počítače, jinak se ale nic zásadního nemění. Neustále stejný šedivý nádech sterilních stěn vás provází od začátku až do konce. Na druhou stranu je však třeba ocenit minimapu – tato šikovná pomůcka se vám v nepřehledné změti stejně vyhlížejících chodeb hodí více než kdykoli jindy. S postupem úrovněmi se odkrývá a přehledně dokumentuje již prošlou část základny s místy, kam byste se měli ještě jednou podívat. Vedle ní dostanete k dispozici také plnohodnotnou mapu velkých rozměrů. Díky těmto navigačním pomocníkům se nemusíte bát, že byste se v deseti levelech někde ztratili.

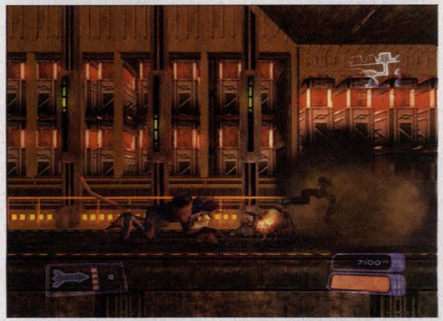
Závěrem snad ještě dodejme, že grafické zpracování nijak výrazně nevbočuje z řady. Je příjemné, nicméně do dokonalosti mu ještě něco chybí. Náš verdikt vychází z faktu, že podobných her je dnes již velmi málo a *Blowout* patří k těm lepším kouskům. ◂◂

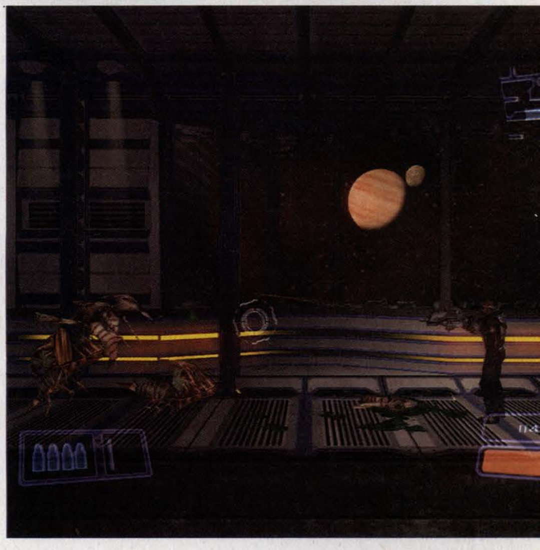
JINDŘICH KRÁTKÝ
05G0079

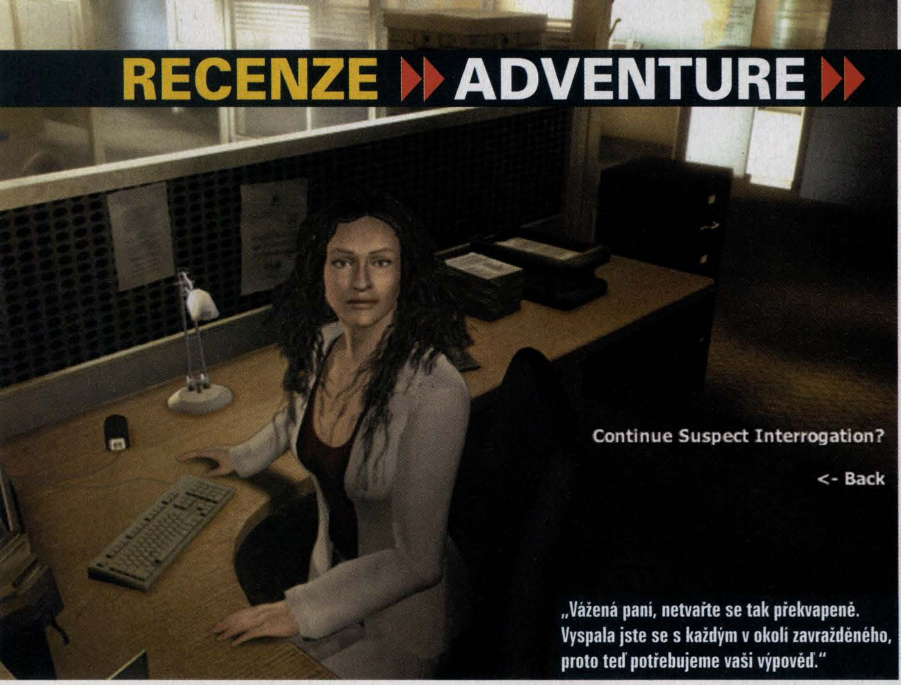
VERDIKT: Trochu stereotypní, explozemi a horami nepřátel naplněná arkáda, u které lze na chvíli vypnout mozek a jen tak se bavit.

63 %

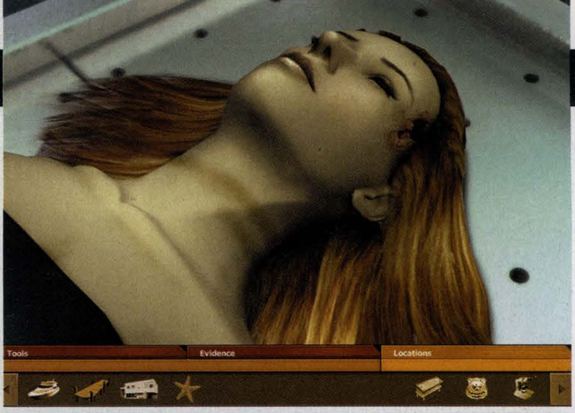


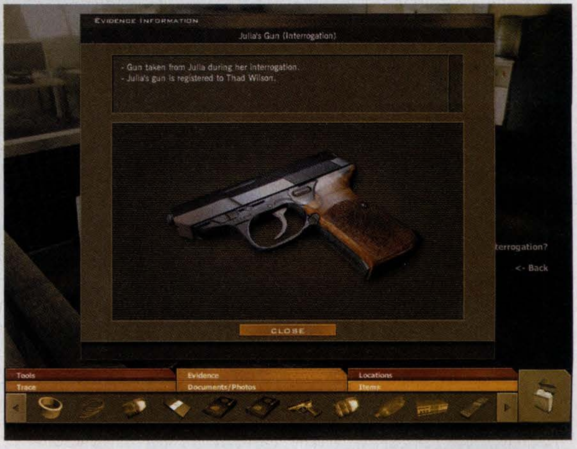






„Vážená paní, netvařte se tak překvapeně. Vyspala jste se s každým v okolí zavražděného, proto teď potřebujeme vaši výpověď."





- Gun taken from Julia during her interrogation.
- Julia's gun is registered to Thad Wilson.

csi: miami

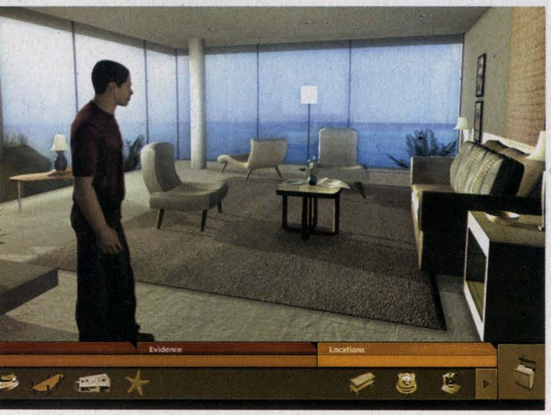
Výrobce: 369 Interactive ● **Vydavatel:** Ubisoft ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.ubi.com/US/Games/CSI_Miami.htm ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 750 MHz, 256 MB RAM, HDD 650 MB, videokarta 16 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1 GHz, 512 MB RAM, HDD 1,5 GB, videokarta 32 MB

Neříkejte, že jste od dalšího dílu série CSI čekali něco jiného, než čeho se vám dostane... To bychom si snad museli upravit mínění o vaší inteligenci.

Od hry, která je založená na kopírování principů populárního amerického televizního seriálu, v němž jde o vyšetřování zločinů, se přece nedá čekat nic jiného než skutečně to, co už *CSI* předvedla dvakrát předtím. Pokud nevíte, co přesně to je, mrkněte do rámečku o historii, ať se můžeme s čistým svědomím posunout k dalšímu odstavci.

▸▸ CO BUDETE DĚLAT?

Název *CSI* neboli *Crime Scene Investigation* mluví sám za sebe. I kdybyste neviděli ani jednu z předchozích her, při prostém přeložení těch tří slov vám musí být jasné, o co tu jde. Skupinka vyšetřovatelů slídí na místech, kde se odehrál zločin, a snaží se sebrat důkazy pro to, aby byl jeden ze svědků či podezřelých ze zločinu usvědčen. V případě naší počítačové hry to konkrétně vypadá tak, že je před vás předestřeno pět nevyřešených případů, a na vás, coby nově příchozím členovi týmu, je se s nimi nějak poprat.



Na začátku hry máte možnost vyzkoušet si standardní vyšetřovatelské procedury v tréninkovém kurzu, ale podle nás je to zbytečné a jen to zdržuje od pořádné práce v terénu... Případů, které čekají na vyřešení, je sice pět, ale není možné si vybrat, do kterého se pustíte – musíte prostě začít prvním, a teprve až ho dokončíte, je vám dovoleno pokračovat dalším. A tak stále dál. Jako odměna za vyřešení každého případu jsou vám zpřístupněna videa a obrázky z procesu tvorby hry, tedy rovněž nic nového pod sluncem.

Samotné kriminální případy jsou vcelku zajímavé, a je třeba říct, že je v nich spousta sexu. Ne sice explicitního, takže žádnou živou akci nečekejte, ale hned v prvním odhalíte takový sexuální propletenec dvou rodin, že by to vydalo na několik dílů libovolné mexické telenovely. Druhý případ pro změnu vyrukuje se ženou, která spí snad se všemi podezřelými a navíc je zásobuje kokainem, a u třetí kauzy už proto moc nepřekvapí, když se ukáže, že jedna z dívek je pornostar a poskytuje placené terapeutické služby v sexuální oblasti...

Hned v prvním případu odhalíte takový sexuální propletenec dvou rodin, že by to vydalo na několik dílů libovolné mexické telenovely.

Tools
Evidence
Locations

▸▸ S KÝM TO BUDETE DĚLAT?

Při vašem vyšetřování je vám vždy k dispozici jeden ze stávajících členů týmu (u každého případu jiný) plus jedna patoložka (Alexx), jedna laboratorní analytička (Valera) a jedna pracovnice přes vydávání soudních příkazů a předvedení k výslechu (Yelina). Feminizace oboru je v tomto případě vskutku až zarážející.

Každopádně pokud jste se těšili na nějaké to klasické slovní pošťuchování mezi parťáky (něco ve stylu Bodie a Doyle, Tango a Cash nebo aktuálněji Starsky a Hutch), či aspoň na pomocnou ruku od zkušenějšího profesionála, tak se těšit přestaňte.

Všech pět vyšetřovatelů, kteří jsou vám přiděleni k jednotlivým případům, nedělá celou dobu nic jiného, než že postává na jednom místě a sleduje vaši snahu. Při dialozích se svědky či podezřelými (všichni svědci jsou tu ovšem automaticky podezřelí) sice občas pronesou nějakou tu větu, ale jinak z nich nevypáčíte nic dalšího. O nějakém (natož jakkoliv prokresleném) charakteru tedy nemůže být ani řeč – na přímou žádost o pomoc vám sice vět-

PŘEDCHOZÍ CSI HRY

2003

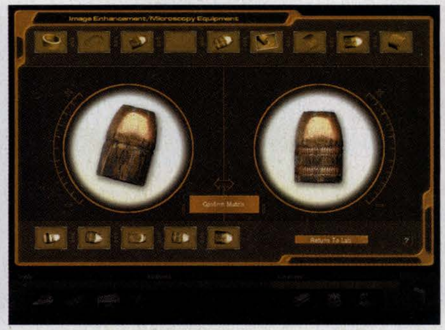
CSI: Crime Scene Investigation

První díl od společnosti 369 Interactive se dost povedl – hra inspirovaná stejnojmenným televizním seriálem měla úspěch a jediné, co se jí vytýkalo, byla krátká hrací doba. Spolu s členy lasvegaské policejní jednotky jste se pokoušeli vyřešit zločiny prostým prozkoumáním místa činu, analyzováním sebraných vzorků a kladením otázek svědkům a podezřelým. K úspěchu jistě přispěl i fakt, že vaši parťáci byli namluveni skutečnými herci ze seriálu.

2004

CSI: Crime Scene Investigation: Dark Motives

Stejní autoři vytvořili v podstatě stejnou hru. Vyšetřujete pět nových zločinů a opět je všechno co nejpodobnější televiznímu seriálu. Ani na základním principu se nic nezměnilo – sbíráte důkazy, zkoumáte je v laboratoři a na pitevně a vyšetřujete podezřelé. Můžete si i zvolit stupeň obtížnosti a jako odměna za vyřešení případu jsou vám nabídnuty rendery a nákresy z procesu tvorby hry.



csi: miami je	csi: miami není
třetí díl vyšetřovatelské série plné nemluvných vyšetřovatelů místy nechutné	maskulinní k zahození pro děti

šinou poskytnou nějakou tu radu, co jste kde přehlédli nebo zanedbali, ale to se samozřejmě odrazí v závěrečném hodnocení.

JAK TO BUDETE DĚLAT?

Dá se říci, že klasicky. Nejdřív prozkoumáte mrtvolu, pak se porozhlédnete po okolí, posbíráte všechny stopy a vyzpovídáte všechny svědky. Pak se odeberete na pitevnu, kde pokecáte s patoložkou, důkazy zanalyzujete v laboratoři v počítači nebo pod mikroskopem, a pak už jen cestujete tam a zpátky mezi různými lokalitami, vyptáváte se lidí a při tom sbíráte další a další důkazy tak dlouho, dokud jednoho z podezřelých dokonale neusvědčíte. Nezní to jako bůhvíjaká námaha, ale taky to není žádná legrace. Nástroje, které máte k dispozici pro první fázi vyšetřování, se dělí na ty, s nimiž důkazy hledáte, a ty, s nimiž je sbíráte. V této plejádě pochopitelně tedy nemohou chybět obyčejné věci jako baterka, lupa či sádra na odlitky, ale jsou tu i zajímavější pomůcky – třeba Ninhydrin (odhaluje otisky prstů na porézních materiálech) nebo Luminol (způsobí, že jinak neviditelné stopy krve začnou světélkovat). Sebrané důkazy se automaticky třídí na stopy, dokumenty/fotky a předměty, přičemž se všemi zmíněnými následně poběžíte rovnou do laboratoře na podrobnou analýzu.

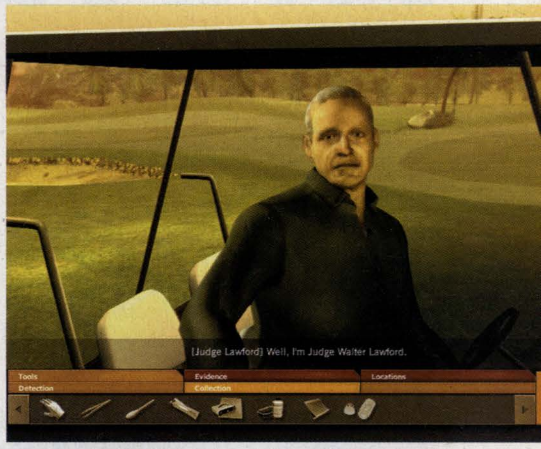
Je třeba říct, že Miami rozhodně není hra pro děti či osoby se slabším žaludkem.

Je třeba říct, že *Miami* rozhodně není hra pro děti či jakékoli osoby se slabším žaludkem. Když pomineme všudypřítomné sexuální prvky, o kterých už byla řeč, je třeba se připravit i na takové věci jako vyhřezlá zvířecí střeva, proražené lidské lebky, podlitiny od škrcení či detailní záběry průstřelů hlavy.

A JAK SE VÁM TO BUDE LÍBIT?

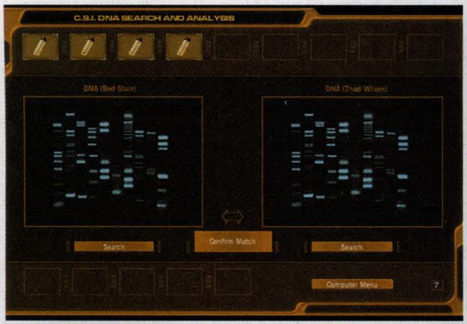
Popravdě řečeno záleží hodně na tom, jak moc rádi čtete detektivky a jak moc rádi hrajete detektivně založené adventure tituly. Pokud se dokážete přenést přes nic moc grafickou stránku hry, v níž animace postav téměř neexistují a detailnost scén taky není zrovna ohromující, pak by vás snad *CSI: Miami* mohlo bavit. Počítejte ovšem s pořádným pixelhuntingem, protože některé důkazy by bez nápovědy našel snad jen ten, kdo je tam zanechal. Logika při postupu vyšetřování žádné velké rány nedostává, i když porovnávat musíte například všechny otisky prstů se všemi, přestože je už naprosto jasné, jaký bude třeba u posledního páru výsledek – jde jen o to, aby bylo resumé zaneseno do zápisu. Oproti minulým dílům není trojka posunem vůbec nikam, což nám připadá jako škoda.

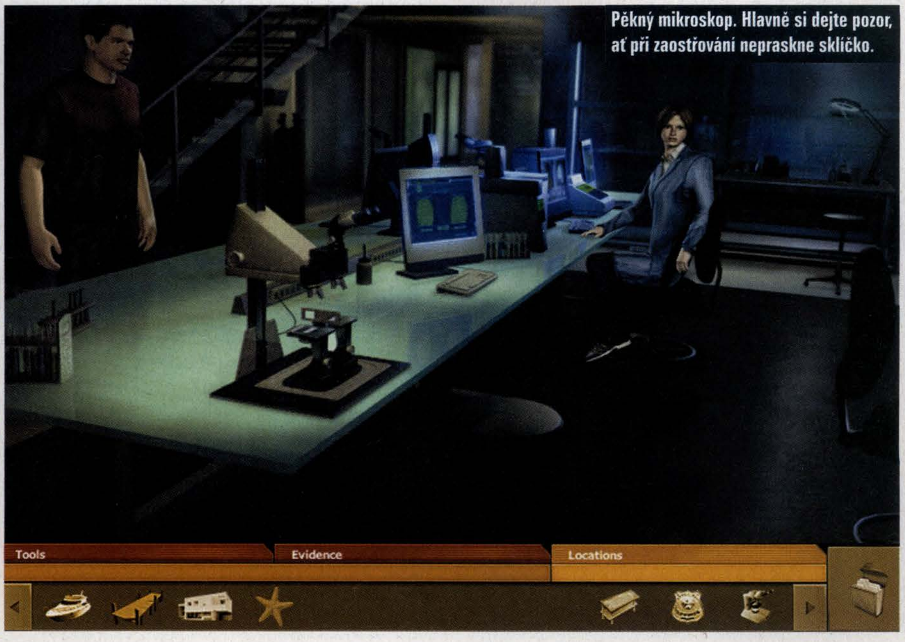
ALENA KLAUDOVÁ
05G0080


[Judge Lawford] Well, I'm Judge Walter Lawford.

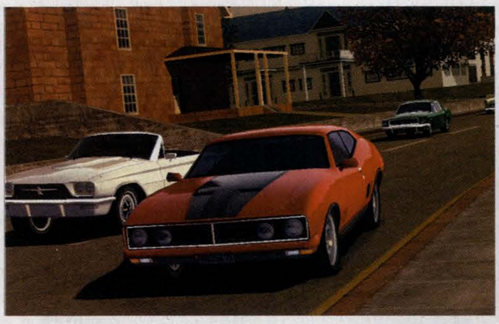
VERDIKT: Žádný posun od minula a pořád ten zběsilý pixelhunting – chtělo by to už nějakou změnu.

60 %




Pěkný mikroskop. Hlavně si dejte pozor, ať při zaostřování nepraskne sklíčko.

Stará a staletími ověřená moudrost praví: „Nevstoupíš dvakrát do téže řeky!“ V herním průmyslu se to sice tak moc nedodržuje, ale někdy by si na to vývojáři mohli přece jen vzpomenout. Přinejmenším Razorworks, kteří se o to pokoušejí se svými závody *Ford Racing* už potřetí.



Na nové okruhy ve starých rachotinách...

ford racing 3

Výrobce: Razorworks ● **Vydavatel:** Red Ant ● **Distributor pro ČR:** US Action ● **Lokalizace:** titulky ● **Internet:** www.fordracing3.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 150 MB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, HDD 300 MB, 3D karta 128 MB

Rok starý *Ford Racing 2* docela ušel, zvláště za budgetovou cenu. Ale třetí díl je už jen nastavovanou kaší. Čerta starého záleží na tom, jestli se nějak změnil engine, když to vypadá pořád stejně. To, co před rokem stačilo, je dnes kapku zastaralé. Grafika připomíná doby *Need for Speed: Porsche Unleashed,* ale podivné je, že i na velice slušných sestavách najednou neběhá hladce. U *Ford Racing 2* jsme na nic podobného nenarazili, třeba byl však do třetího dílu zabudován nějaký „generátor náhodného škubání“. Hru jsme nejprve spustili s plnými deatily v rozlišení 1280×1024 a postupně snižovali až na 800×600, teprve pak problémy zmizely. Přitom právě u závodních her záleží na hladkém chodu nejvíce – pokud vjíždíte do zatáčky, stačí zásek na desetinu vteřiny, a už se válíte v pangejtu.

Když budete mít štěstí a pojedete plynule, stejně se problémům nevyhnete. Ovládání totiž reaguje se zpožděním. Představte si, jaké by to bylo, kdybyste při skutečné jízdě autem museli začít točit volantem zhruba deset až dvacet metrů před zatáčkou a čekat, jestli jste to odhadli správně – ve *Ford Racing 3* se to tímhle způsobem ale dělá. Někdy se však stejně jenom bezmocně řítíte proti mantinelům, přičemž na vině není ani tak vysoká rychlost jako mizerné ovládání. Pocit z jízdy je vůbec rozporuplný – samozřejmě, že *Ford Racing 3* je arkádou, ale i tak vozidla spíše jakoby plují a bruslí a ukočírovat je přitom není vůbec jednoduché, zvláště starší typy bez ABS se v zatáčkách rády pustí do nekontrolovatelných smyků. Obecně řečeno je lepší v zatáčkách ani nebrzdit a ani neakcelerovat, ruční brzda pro smykování je velice citlivá a stačí ji podržet o půl vteřiny déle, a už se propadáte pelotonem až na konec. Ostatní řidiči podobné potíže zřejmě nemají. Avšak jejich jízda je i tak plná zbytečných kolizí a možná by si někteří zasloužili dechovou zkoušku na alkohol nebo přezkoušení v autoškole – jenom naprosté trdlo dokáže udělat „hodiny“ na rovné asfaltce a skutečný závodník se s vámi nezačne přetlačovat uprostřed zatáčky, zvláště když jede po vnější straně silnice.

> **Jízda je plná zbytečných kolizí a možná by si ostatní řidiči zasloužili dechovou zkoušku na alkohol nebo přezkoušení v autoškole.**

POSITION
6/6
LAP
1/3
LAP 00:09.37
4
122

Zvuk je ve hře stejně průměrný, jako ostatně všechny její složky. Stačí se mrknout na výběr skladeb v jiných závodních hrách (třeba ve *FlatOutu*), pak si poslechnout *Ford Racing 3,* vypnout počítač, a za pět minut už si nevybavíte, co vám k jízdě hrálo. Nezapomenutelný je ovšem mixérovo-vysavačový zvuk motorů, jenž je pro jistotu stejný u všech vozidel, pouze se mění jeho intenzita.

Všechny probrané nedostatky nás mrzí o to víc, že hra se pyšní bohatou nabídkou jízd a předvádí široký průřez značky Ford. Mezi dvaceti šesti tratěmi najdete běžné silnice, prašné cesty, pláže pro off-roady, městské ulice, zasněžené krajiny i závodní okruhy. Trochu směšně působí ovšem průjezdy placatými vodními koryty, ale to už souvisí s celkově budgetovou grafikou. Na jedničku je počet čtyřiceti šesti automobilů – nejenomže se setkáte s nejnovějšími modely a koncepty, se slavnými kousky, jako je Focus, Capri, GT, Sierra, Escort nebo SVT Cobra, ze šedesátých let nechybí Galaxie, Mustang a Thunderbird, ale najdete i '49 Coupe, '46 Convertible a novinkou je zařazení jednoho z nejoslavovanějších strojů benzinové éry – modelu T z roku 1923. Většina z nich je ovšem na začátku hry nepřístupná a odemykáte si je, podobně jako tratě, vyhráváním pohárů ve čtyřech herních módech. Bohužel chybí nejen model poškození, ale auta se nikdy nezašpiní, a to ani při závodech terénních čtyřkolek.

Ford Racing 3 bychom mohli doporučit snad jenom skalním příznivcům jmenované značky. My v GameStaru zůstaneme u svých porsche, jaguárů a hummerů a ostatní udělají lépe, když se poohlédnou třeba po *FlatOutu,* který se dnes prodává také za nízkou cenu a přitom je mnohem a mnohem zábavnější. ◂◂

Tomáš Mayer
05G0081

ford racing 3 je

- katalog automobilky Ford
- arkádové zklamání
- o něco lepší na konzolích

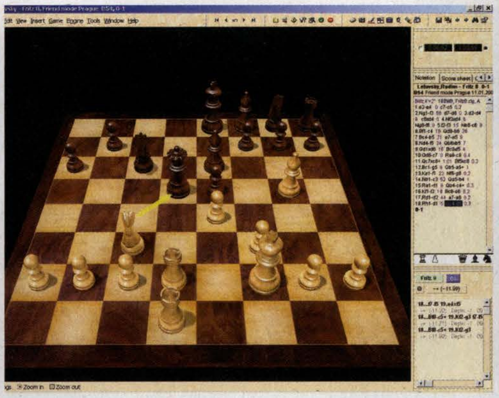
ford racing 3 není

- simulace závodů
- nová hra...
- ... a bohužel ani datadisk

SELECT A VEHICLE
'49 COUPE
SPEED
HANDLING
ACCELERATION
WEIGHT
BACK

VERDIKT: Po loňském lehounce nadprůměrném ročníku spadl *Ford Racing* do propasti, odkud již pravděpodobně není návratu. Alespoň my na něj čekat nebudeme.

45 %



fritz 8 deluxe

Výrobce: ChessBase ● **Vydavatel:** Viva Media ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.viva-media.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HDD 400 MB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 850 MHz, 256 MB RAM, HDD 1,2 GB, 3D karta 64 MB

Když jsme v předminulém čísle do nebes vynášeli desátého *Chessmastera*, netušili jsme, jak brzy se setkáme s dalším povedeným šachovým simulátorem. *Fritz 8 Deluxe* je tvrdým konkurentem a má toho dost co nabídnout. Bude vám zdatným soupeřem, dobrým rádcem i trpělivým učitelem.

fritz 8 deluxe je

- kvalitní šachový simulátor
- profesionální
- seriózní

fritz 8 deluxe není

- pro nováčky
- *Chessmaster*
- snadný

0:21:06
0:22:20

Fritz je poměrně rozsáhlý, a proto je distribuován na dvou CD – první obsahuje samotný software, druhé pak pouze mluvenou nápovědu a videosekvence. Pokud tušíte podobu s největším rivalem, máte pravdu (*Chessmaster* byl dokonce na třech CD). Přesto je *Fritz* trochu jiný a jako takový je směřován zejména zkušenému hráčskému publiku, na rozdíl od *Chessmastera*, který byl hlavně pro začátečníky a malé caparty.

Na první pohled se hra tváří velice stroze, nicméně nabízí slušnou řádku možností, a to jak herních, tak v nastavení enginu i skinu šachových setů a hracího menu. Barevné 3D figurky všemožných kreativních tvarů byste hledali marně. *Fritz* si nehraje na laciné efekty, je účelově strohý a nemělo by smysl od něj požadovat více. Menu je přehledně uspořádané – vlevo vidíte hrací pole, vpravo pak dvě okna. Jedno představuje časomíru (digitální či analogovou), do druhého se pak zapisují jednotlivé tahy. Aby hra nebyla úplně fádní, máte možnost navolit si typ šachového setu (2D či 3D) a barvu skinu. Jejich množství se však ani zdaleka nepřibližuje nabídce *Chessmastera*.

> **Fritz si nehraje na laciné efekty, je účelově strohý a nemělo by smysl od něj požadovat více.**

Rozhodnout se můžete, s jakým enginem umělé inteligence se utkáte. Buď si zvolíte Fritz 8, nebo některou jeho starší verzi, jako je např. Fritz 3.2 (ano ten, který skoro porazil Kasparova) nebo Comet B50. Pokud však nehrajete šachy pravidelně, budete zřejmě jako my v redakci dostávat na frak, protože ani jeden engine vám chyby neodpustí…

▸▸ ANALÝZA

Hra nabízí několik módů. Vedle různých turnajů a tzv. „rated game" (v té hrajete o peníze) je nejzajímavější Friend Mode a Handicap and Fun. První je vlastně obyčejná partie, v níž stojíte proti PC. Počítač je vám však po ruce s nápovědou, při vysloveně špatném tahu vás upozorní, že tímto se stavíte do velké nevýhody, a ponechá vám možnost se rozmyslet a případně vzít tah zpět. Po vyhraném či prohraném klání si můžete nechat zanalyzovat celou hru. Fritz vám pak řekne, kde jste udělali chyby ve strategii, co by bylo bývalo lepší a na co se zaměřit. Zde jej opět srovnejme s *Chessmasterem*, který kompletně vyučoval hráče od neználků po staré mazáky. *Fritz* učí, pouze pokud už něco umíte, a vychytává hrubky. Pokud jste šachy nikdy nehráli, tak si ani neťuknete.

Handicap and Fun je jedinou lehce žertovnou složkou hry. Zde si vybíráte, jakým stylem bude umělá inteligence hrát. Možností je dost – od „nájemného vraha" po „opilce", který táhne jen pěšci a králem. Když k tomu připočtěte rozsáhlou databázi a video lekce, v nichž třeba Garry Kasparov vysvětluje královský gambit, sami jistě uznáte, že *Fritz 8* je výborný program. Přesto jsou u něj jistá „ale", která je třeba zvážit.

▸▸ KDO SI HO POŘÍDÍ?

Pokud si chcete koupit kvalitní šachový simulátor a nemůžete se rozhodnout mezi *Fritzem* a *Chessmasterem*, dáme vám radu. Jestli jste poloprofesionální hráč, který hraje šachy vážně, berte *Fritze*. Dáváte-li si svoji oblíbenou partii méně než jednou týdně a šachy jsou pro vás spíše zábavou, při níž příjemně relaxujete, sáhněte po *Chessmasterovi*. Je pestřejší a vydrží vám rozhodně déle. *Fritz* je pro profíky – o tom svědčí i možnost připojení externí elektronické šachové soupravy. ◂◂

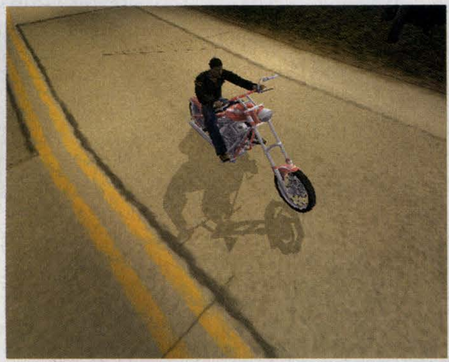
RADIM LETOVSKÝ

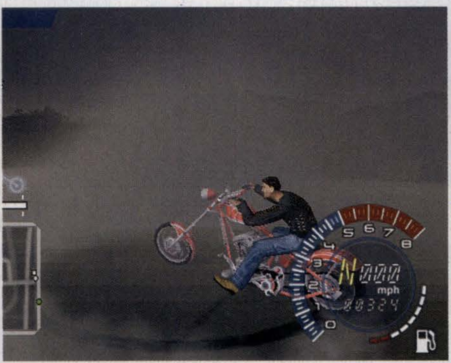
05G0082

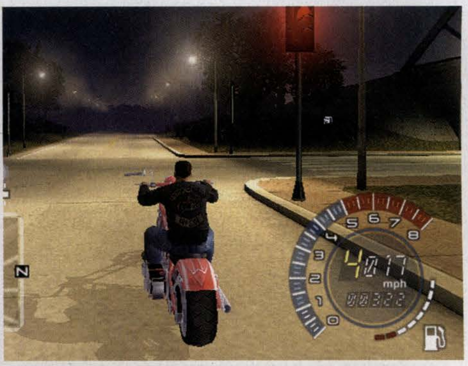
VERDIKT: O fous vážnější a méně chytlavý než vynikající *Chessmaster 10*. Přesto nabízí *Fritz 8 Deluxe* výborné šachy, které ocení zejména zkušení hráči.

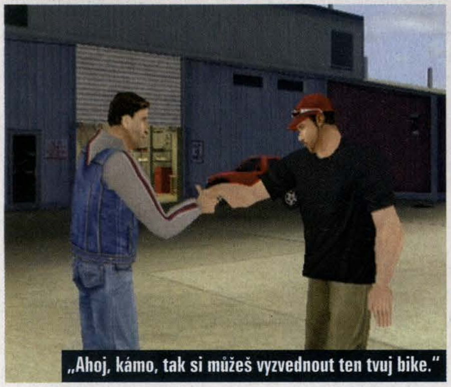
83 %

american chopper

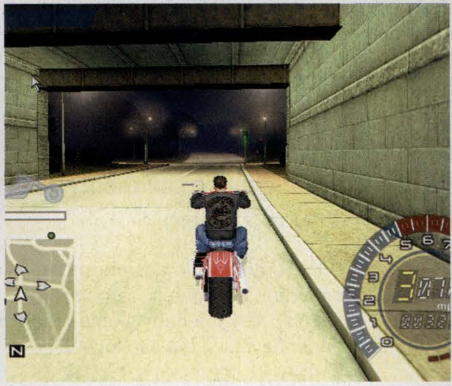


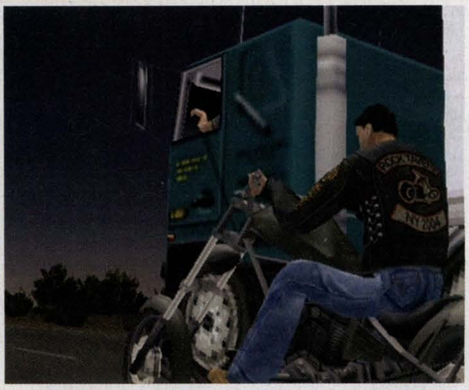






„Ahoj, kámo, tak si můžeš vyzvednout ten tvuj bike."





Výrobce: Creat Studio ● **Vydavatel:** Activision Value ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.activisionvalue.com/titles/AmericanChopper/ ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 128 MB RAM, HDD 2,6 GB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, HDD 2,8 GB, 3D karta 64 MB

„Tak jsem si vytetoval na rameno kotvu, navlékl kožené kalhoty – sice z výstřihem vzadu, ale zato byly levné, z výprodeje – a vyleštil jsem přilbu z druhé světové války (tu požárnickou z první republiky jsem bohužel nenašel). Asi si říkáte – proč? No jak jinak by měl vypadat pravý motorkář, prohánějící se na stroji Harley-Davidson?"

Každého motorkáře určitě svrbí prsty, když je venku ošklivé počasí a nemůže osedlat svoji benzinovou kobylku, pořádně jí přitáhnout otěže a ostrým rozjezdem vytrhat asfalt ze silnice. Pro takový případ tu je hra *American Chopper* inspirovaná stejnojmenným americkým motorkářským seriálem. Příznivci nabroušených silničních strojů typu Kawasaki ZX9R Ninja mají tentokrát smůlu – hra je zaměřena na stroje typu chopper, které mají dlouholetou tradici a své vyznavače nejen v Americe. V České republice dokonce naleznete celosvětově nejstarší klub Harley-Davidson, který byl založen v roce 1928. Třeba právě u nás bude hra sklízet úspěchy.

JAKPAK SE TO HÝBE?

Při prvním spuštění *American Chopper* připomíná grafikou, která opravdu není nejmodernější a kazí dobrý dojem při hraní, hru *Hard Truck: 18 Whells of Steel*. Ne že by se na ni nedalo koukat, ale proč nezohlednit, že novější hardware snese větší zátěž. Vývojáři mohli klidně ještě pár měsíců počkat a na enginu pořádně zapracovat. Na trhu podobných her mnoho nenajdeme a *American Chopperu* by dost pomohlo, kdyby vypadal lépe a detailněji – vždyť i motorkáři si na exteriérech svých chopperů dávají záležet a vyhrají si s každou maličkostí. Sice to není tak velký problém, ale hráči si přece jen vybírají hru i po grafické stránce.

Dokonalá harmonie bublavého čtyřdobého motoru proletí bytem s takovou razancí, až si sousedi budou myslet, že přijel krvelačný gang motorkářů, a urychleně zahájí evakuaci na chalupu.

JAKPAK TO BRUČÍ?

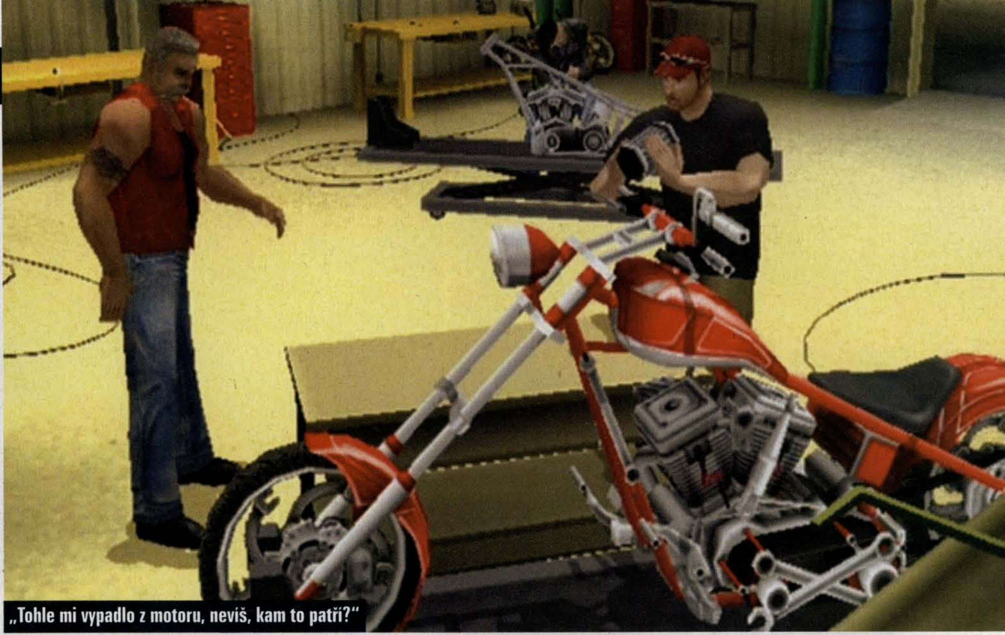
Až usednete na nějaký ten nabroušený stroj a nahodíte ho, ozve se opravdu ohlušující krásný zvuk silného motoru, jenž i při střední hlasitosti rozdrnčí okenní tabulky. Jestli chcete udělat radost sousedům a nenápadně jim ukázat, že máte nový motocykl, a dokonce jste si jej zaparkovali v obýváku, doporučujeme otočit knoflíkem vašeho zesilovače až na konec stupnice. Dokonalá harmonie bublavého čtyřdobého motoru proletí bytem s takovou razancí, až si sousedi budou myslet, že přijel krvelačný gang motorkářů a urychleně zahájí evakuaci na chalupu. Tak vysoká hlasitost je ale i pro otrlého a zarytého motorkáře pro dlouhé hraní nesnesitelná. Jestli vás nudí naslouchat jenom řevu motorů a chcete si okořenit jízdu v *American Chopperu*, doporučujeme pustit hudební kulisu. Naleznete v ní širokou škálu od amerického jižanského stylu přes tvrdé rockové balady po hutné metalové nakopávačky, které vám určitě zpříjemní dlouhé vyjížďky po virtuální krajině. Osobně nás mrzí, že jsme v zajímavé a pestré hudební hitparádě, již *American Chopper* nabízí, nenalezli hymnu motorkářů – slavný hit Born To Be Wild.

JAK SE NA TOM FRČÍ?

„Zašel jsem si do garáže pro svou naleštěnou krásku. Když jsem na ni nasedl, zasunul klíček do startovací skříňky a nahodil motor, vyjel jsem opatrně a hlavně pomalu ven. Jeden nikdy neví, co všechno se může stát, takže jsem

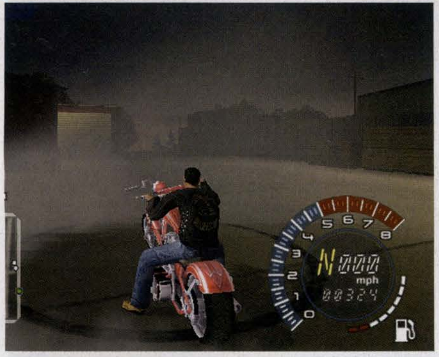
AMERICAN CHOPPER V TV

Nejen zajímavé způsoby přestavby motocyklů, ale i svět motorkářů, můžete spatřit na Discovery Channelu v populárním seriálu s názvem American Chopper.



„Tohle mi vypadlo z motoru, nevíš, kam to patří?"

american chopper je	american chopper není
zábavný	pro příznivce čistého ovzduší
s rozbitými brzdovými světly	s dokonalou grafikou
převážně o motorkách	o Valentinu Rossim



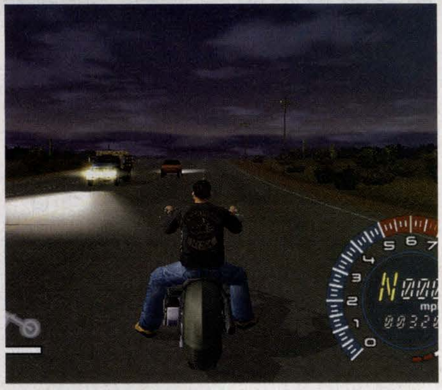
plyn přidal až na dlouhé rovince. Vystřelil jsem jako namydlený blesk a nějak podezřele rychle se blížil ke křižovatce. Trošku jsem zazmatkoval, prudce sešlápl zadní brzdu, zezadu do mě vletěl náklaďák a já se najednou válel v nedalekém parčíku. Nebýt vody, která na mě cákala z fontánky, ležím tam v bezvědomí ještě teď."

Podobně by se daly popsat chyby vývojářů. Ano, je to tak – jsou to sice maličkosti, ale zkuste jet za někým, komu nefungují brzdová světla. Přinejmenším si při prudkém brždění ohoblujete pneumatiky o asfalt, protože netušíte, kdy jezdec před vámi začne zpomalovat. Vývojáři tak nějak pozapomněli, že i při použití nožní – tedy zadní – brzdy se rozsvítí červené světlo. Vypadá to jako prkotina, ale pro motorkáře je to velké minus, protože každý má strach, že nebude včas varován za ním jedoucí řidič. Na druhou stranu jsou veškeré motocyklové manévry stejně arkádového stylu a žádnou simulaci v *American Chopperu* nenaleznete. Zatáčky můžete projíždět na plný plyn, i když se vám kouří od obou pneumatik. Pokud se blížíte ke krajnici či překážce a motocykl je v plném náklonu, nemusíte zmatkovat – stroj vše hravě zvládne. V reálném prostředí byste s chopperem váleli sudy, ale arkáda je arkáda. *American Chopper* nedodržuje fyzikální zákony a v mnoha situacích hodně pobaví právě svou arkádovou hratelností.

Vývojáři tak nějak pozapomněli, že i při použití nožní – tedy zadní – brzdy se rozsvítí červené světlo.

JAK DALEKO TO DOJEDE

American Chopper se odehrává na americkém kontinentu. Naleznete velké množství motocyklů, přičemž některé jsou opravdovou raritou a pastvou pro oči. Každá z misí vlastně představuje jeden seriálový díl a jste do ní vybaveni specifickým motocyklem, který vždy překvapí svými vlastnostmi. Prohánět se budete jak ve městě, tak i po venkově, nechybějí drsné zápletky, honičky a ani rychlostní závody, v nichž ukážete, kolik toho dokážete ze silného a nabroušeného stroje vymáčknout. Předem doporučujeme manuální řazení – více si užijete a zábava bude bohatší. Během každé jízdy motor hltá benzin, ten ale není problém doplnit. Divný je ovšem způsob, jak tankujete – je to jedna z dalších věcí, které zamrzí. Sbíráte totiž na silnici se povalující krabičky, které znázorňují palivo. Stejný princip se uplatnil i při opravách motocyklu, kterým se neubráníte, jestliže je vaše jízda hodně divoká.



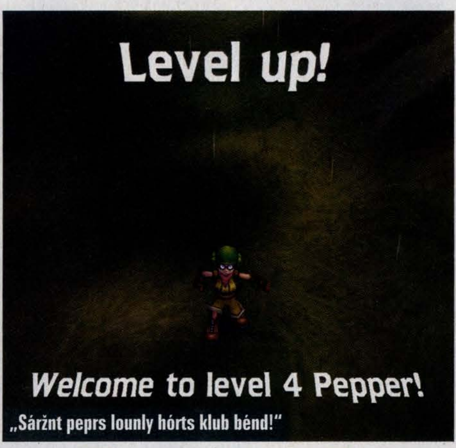
American Chopper rádi doporučíme každému milovníkovi jízdy na motorce. Hratelnosti by si ale mohl získat i širší publikum než jen zaryté motorkáře. Her s podobnou tematikou je jako šafránu a výjimka, která přináší do herního světa něco nového, bývá pověstným zakázaným ovocem k nakousnutí. Kdo se jednou svezl na motorce, nezná nic lepšího, než cítit vlasy vlající ve větru a vidět holky, smějící se, až jim rovnátka vypadávají z úst. Born to ride!

TOMÁŠ LANGER
05G0083

VERDIKT: Motorkářský svět ve své plné kráse, i když „obohacený" nějakou tou chybou, je i tak dobrou volbou pro nadcházející jarní dny.

70 %

1st person view
Toggle camera distance
Jump
Look around
End move



„Sáržnt peprs lounly hórts klub bénd!"

future tactics: the uprising

Výrobce: Zed Two ● **Vydavatel:** JoWooD ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.future-tactics.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 500 MB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, HDD 500 MB, 3D karta 64 MB

Představit *Future Tactics: The Uprising* není nic jednoduchého. Na jednu stranu je to tahová strategie, ale když se podíváte blíž, zahlédnete také něco z RPG a akční hry. Šílené? Rozhodně. Právě to však asi bylo skutečnou výzvou, takže co se nestalo – ztřeštěný guláš od Zed Two je na světě.

Nijak originální příběh není asi právě tím, proč by stála tahle hra za povšimnutí. V nedaleké budoucnosti obsadí zlí oškliví mimozemšťané Zemi a nebohá holčička Pepper spolu se zbytky své rodiny a přáteli vyrazí vesmírným hnusákům pěkně zatopit. Nejzajímavější je však právě směs několika žánru, která vyznívá vskutku exoticky. Otázka je, jak moc se to vůbec povedlo…

Jak už je asi z příběhu jasné, hrajete za několik postav, které můžete mezi sebou libovolně přepínat. Každý hrdina má omezený prostor, kam až může doběhnout. Nezáleží, jestli bude po oběžnici své maximální vzdálenosti půl hodiny sprintovat, ale za zelené svítící body už zkrátka nemůže. Zároveň je třeba myslet na to, že některé zbraně omezí po vystřelení jeho pohyb – patřičné rozmezí vám ukáže modrá linka. Když už jste si stoprocentně jisti, že jste na nejlepším místě, odkud odprásknout toho „vesmírnýho parchanta", přichází na řadu nejméně příjemná část celé hry (bohužel však i její nejdůležitější) – míření. Zaměřovací pole se totiž neustále kroutí a jen tak na místě nesečká. Když je nakonec jakž takž umístíte, čekají na vás ještě dvě souřadnice, kterými se musíte trefit do toho nejlepšího místečka. Hra poté úspěšnost ohodnotí procenty, přičemž je samozřejmě nelepší trefit se v rozmezí posledních deseti ze sta. Zároveň se počítá, zda jste mířili na hlavu, či na tělo. Nakonec se všechno sečte a vy většinou můžete radostně pozorovat, jak mimozemšťan ne a ne chcípnout. Jakmile vymyslíte ve svém tahu všechno, co můžete, schováte se na bezpečné místo (aby vás nepřátelé nezpozorovali či nedejbože nezabili). Když skončíte svůj tah, přichází na řadu protivník, a tak se vesele střídáte, dokud nesplníte úkoly nebo vás nezničí soupeř. Tady je asi dobré zmínit, že umělá inteligence ale nepatří mezi ty chytřejší a neustále a dokola opakuje jen a jen tytéž triky, které ze začátku ještě mohou zaskočit, ale po pár misích už ničím extra nepřekvapí. Bojovníkům se zároveň zvedají i jejich úrovně – čím vyšší úroveň, tím lepší zbraně může postava používat, a čím lepší zbraně, tím více mrtvých alienů.

Grafika má osobitý vzhled ve stylu klasických kreslených filmů.

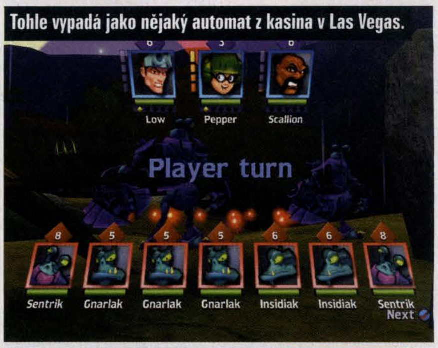
Ve hře na vás čeká tutoriál, multiplayer a hlavní dějová linie, která sleduje převážně nepříliš atraktivní hrdinku a zápisky z jejího deníku. První mise jsou spíše takové zahřívací, ale čím dál se dostáváte do příběhu, tím je nepřátel víc a také obtížnost se zvyšuje. Celkem *Future Tactics: The Uprising* nabízejí devatenáct různých misí. Grafika má osobitý vzhled ve stylu klasických kreslených filmů, ale že by byla nějak do detailu vypracovaná, to se rozhodně říct nedá. Co stojí za zmínku, je převíjení jednotlivých úvodních animací. Nedají se přeskočit, ale můžete je uspíšit, jako kdyby se jednalo o zrychlený posuv videozáznamu. Ovládání není nijak závažně složité – respektive nepoužijete příliš mnoho tlačítek. S čím si ale užijete mnoho zvrhlé zábavy, je již zmiňované míření, i když i to nakonec časem dostane do ruky, takže zase tak moc neobtěžuje.

Vcelku věříme, že se hra zalíbí menším dětem, které se tak mohou pomalu duševně připravit buď na složitější strategie, nebo na krvavější akční hry. Starší sice nijak neurazí, ale ani to není hra, ze které zrovna budou šílet radostí. Sice vcelku příjemná oddechovka – takových je však na dnešním trhu požehnaně. ◂◂

ALŽBĚTA TROJANOVÁ
05G0084

future tactics je	future tactics není
● roztomile animovaný	● katastrofální propadák
● originální nápad	● pekelně těžký
● spíš pro mladší hráče	● pro choleriky

Tohle vypadá jako nějaký automat z kasina v Las Vegas.



I can't believe they treated us like that.

VERDIKT: Zajímavý pokus, který nedopadl zase tak strašně, jak mohl. Ale nijak extra se tedy rozhodně nepřevedl.

68 %

GameStar Shop

POČÍTAČOVÁ SESTAVA GAMESTAR OPTIMUM 24 490 Kč POŠTOVNÉ JE ZDARMA!

Provedení:	Fox Centurion černý, hliníkové čelo, tichý zdroj 350 W PFC s 12cm ventilátorem
Bonus:	průhledný boční panel s gravírováním Fox a modrým podsvětlením *(kontrolní ovládací panel na obrázku není standardní součástí sestavy)*
Základní deska:	MSI K8N Neo-FSR (nForce3 250 Gb, Socket 754, Gigabit LAN, SATA)
Procesor:	AMD Athlon 64 2800+ (Socket 754)
Chladič CPU:	Arctic Cooling Silencer 64 TC
Paměť:	Mushkin 512 MB (DDR400)
Grafická karta:	MSI FX5700LE – TD128 (GF FX5700LE, 128 MB DDR, DVI, TV-out)
Chladič VGA:	Cooler Master CoolViva VHC-L61 (aktivní heat-pipe chladič)
Zvuková karta:	integrovaná
Síťová karta:	integrovaná
Pevný disk:	Maxtor (160 GB, 8 MB cache, 7200 otáček, SATA/150)
Opt. mechanika:	DVD±RW, dvojvrstvá, černá
Floppy:	3,5" 1,44MB, černá
Klávesnice:	Logitech PS/2, černá
Myš:	Logitech optická, PS/2, černá

POČÍTAČOVÁ SESTAVA GAMESTAR SMASH 34 490 Kč POŠTOVNÉ JE ZDARMA!

Provedení:	Fox Centurion černý, hliníkové čelo, tichý zdroj 350 W PFC s 12cm ventilátorem
Bonus 1:	průhledný boční panel s gravírováním Fox a modrým podsvětlením
Bonus 2:	kontrolní ovládací panel Aerogate (až 4 teplotní čidla s regulací a zobrazením)
Základní deska:	MSI K8N Neo-FSR (nForce3, Gigabit LAN, SATA, 5.1)
Procesor:	AMD Athlon 64 2800+ (Socket 754)
Chladič CPU:	Arctic Cooling Silencer 64 TC
Paměť:	Mushkin 1024 MB (DDR400)
Grafická karta:	MSI NX6800LE-TD128 (GF 6800LE, 128 MB DDR, TV-out, DVI)
Chladič VGA:	Cooler Master CoolViva VHC-L61 (aktivní heat-pipe chladič)
Zvuková karta:	intergovaná
Síťová karta:	integrovaná
Pevný disk:	Maxtor (160 GB, 8 MB cache,7200 otáček, SATA/150)
Opt. mechanika:	DVD±RW, dvojvrstvá, černá
Floppy:	3,5" 1,44 MB, černá
Klávesnice:	Logitech PS/2, černá
Myš:	Logitech optická, PS/2, černá

GameStar
GameStar
GameStar
GameStar
Game

K OBĚMA SESTAVÁM JE MOŽNÉ DOKOUPIT OPERAČNÍ SYSTÉM: POŠTOVNÉ JE ZDARMA!

OEM Windows XP Home Edition Czech CD w/sp	2 806 Kč
OEM Windows XP Professional Czech CD 1–2 CPU	4 624 Kč

MÓDNÍ VYCHYTÁVKY GAMESTAR

Tričko GameStar (černé)	99 Kč
Tričko GameStar – Hitman (černé/bílé)	150 Kč
Čepice GameStar (černá)	120 Kč
Batoh GameStar (černý)	255 Kč

KE KAŽDÉ ZÁSILCE JE ÚČTOVÁNO POŠTOVNÉ 75 KČ.

VŠECHNY CENY JSOU UVÁDĚNY VČETNĚ DPH.

POKUD VÁS JAKÝKOLIV KOUSEK Z NAŠÍ NABÍDKY ZAUJAL, NEVÁHEJTE, VYPLŇTE KUPON (MŮŽETE I JEHO KOPII) A POŠLETE JEJ NA ADRESU GAMESTAR, SEYDLEROVA 2451/11, 158 00 PRAHA 5. OBJEDNÁVKU MŮŽETE VYPLNIT I NA NAŠICH WEBOVÝCH STRÁNKÁCH SHOP.GAMESTAR.CZ.ZBOŽÍ BY VÁM MĚLO DORAZIT NA DOBÍRKU DO 10 AŽ 20 PRACOVNÍCH DNŮ OD OBDRŽENÍ OBJEDNÁVKY. POŠTOVNÉ SE U RŮZNÝCH KATEGORIÍ LIŠÍ (VIZ VÝŠE). POZOR: POKUD SI OBJEDNÁTE ZBOŽÍ RŮZNÝCH KATEGORIÍ (NAPŘÍKLAD TRIČKO A PC SESTAVU), OBDRŽÍTE VÍCE SAMOSTATNÝCH ZÁSILEK!

KUPON VYPLŇTE, ODSTŘIHNĚTE A POŠLETE NA ADRESU GAMESTAR, SEYDLEROVA 2451/11, 158 00 PRAHA 5.

OZNAČTE KŘÍŽKEM	ZAŠKRTNĚTE VELIKOST	POČET KUSŮ	CENA ZA KUS
☐ TRIČKO GAMESTAR (ČERNÉ)	M / L / XL	__	99 Kč
☐ TRIČKO GAMESTAR – HITMAN (ČERNÉ)	L / XL	__	150 Kč
☐ TRIČKO GAMESTAR – HITMAN (BÍLÉ)	L / XL	__	150 Kč
☐ ČEPICE GAMESTAR (ČERNÁ)		__	120 Kč
☐ BATOH GAMESTAR (ČERNÝ)		__	255 Kč

	ZVOLTE OPERAČNÍ SYSTÉM
☐ POČÍTAČOVÁ SESTAVA GAMESTAR OPTIMUM 29 490 Kč	ŽÁDNÝ / WINDOWS XP HOME / WINDOWS XP PROFESSIONAL – / + 2 806 Kč / + 4 624 Kč
☐ POČÍTAČOVÁ SESTAVA GAMESTAR SMASH 34 490 Kč	ŽÁDNÝ / WINDOWS XP HOME / WINDOWS XP PROFESSIONAL – / + 2 806 Kč / + 4 624 Kč

NEMUSÍTE NÁM POSÍLAT ORIGINÁL TOHOTO KUPONU, POSTAČÍ JEHO KOPIE.

POVINNÉ ÚDAJE:

Jméno..

Adresa..

Tel....

E-mail *(pokud máte)*...

ZÁVAZNĚ OBJEDNÁVÁM OZNAČENÉ ZBOŽÍ.

Podpis ....

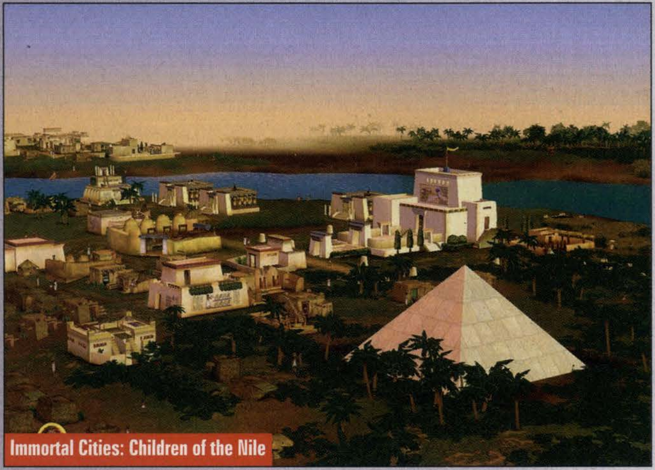
BŘEZNOVÝ GAMESTAR ČÍSLO 71 VYCHÁZÍ 28. ÚNORA

Únor je nejkratším měsícem v roce, takže než se nadějete, budete tu březnové číslo GameStaru. A na co se můžete těšit? Určitě na válečnou akci *Battlefield 2*, nový fotbálek *UEFA Champions League 2004–2005* či budovatelskou strategii *Immortal Cities: Children of the Nile*. Podíváme se například také na připravované tituly *Blitzkrieg II* a přineseme vám češtinu do hitovky *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*. A samozřejmě i mnoho dalšího.

v příštím čísle

Battlefield 2

GOAL!!!
ROONEY
UEFA Champions League 2004–2005


Immortal Cities: Children of the Nile

BLITZKRIEG
Blitzkrieg II

Newsletter zdarma

Tipy, triky a zajímavosti nejen ze světa počítačových her. Každý měsíc zdarma Newsletter GameStar Plus na váš e-mail! Registrujte se na http://newsletter.gamestar.cz nebo nám pošlete svůj e-mail na gsnews@idg.cz.

GameStar s DVD nebo 2 CD za pouhých 99 Kč?

ANO. Ceny předplatného jsou nyní ještě příznivější.

Předplaťte si GameStar s DVD nebo dvěma CD. Ročně ušetříte 561 Kč! 11 čísel (včetně letního dvojčísla) s DVD nebo dvěma CD za 1089 Kč (1404 Sk), tedy za cenu 7 čísel – 4 časopisy dostanete úplně zadarmo.

Bojíte se ztráty nebo poškození časopisu? Zbytečně! gamestar v takovém případě posíláme znovu a zdarma!

PŘI ZTRÁTĚ NEBO POŠKOZENÍ KONTAKTUJEME ČESKOU POŠTU A ZAJISTÍME, ABY VÁM PŘÍŠTĚ GAMESTAR DORAZIL V POŘÁDKU.

O předplatné si nyní můžete napsat i esemeskou!

STAČÍ NA ČÍSLO 900 11 06 ZASLAT SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU:
OBJ GSPRED DOBA JMENO PRIJMENI ULICE CISLODOMU MESTO PSC VERZE, KDE DOBA JE 14 (ČTVRT ROKU), 12 (PŮL ROKU) NEBO 11 (CELÝ ROK) A VERZE JE CD NEBO DVD.

NAPŘÍKLAD:

OBJ GSPRED 12 PETR NOVAK U VODY 44 PRAHA 7 170 00 DVD

TUTO SLUŽBU PROVOZUJE ATS PRAHA. CENA JEDNÉ SMS JE 6 KČ. PLATÍ JEN NA ÚZEMÍ ČR. ODESLÁNÍM SMS UŽIVATEL SOUHLASÍ SE ZAŘAZENÍM ÚDAJŮ A TELEFONNÍHO ČÍSLA DO DATABÁZE IDG. PO ZASLÁNÍ ZPRÁVY VÁS BUDE KONTAKTOVAT PRACOVNÍK NAŠEHO ODDĚLENÍ PŘEDPLATNÉHO A PROBERE S VÁMI PODROBNOSTI OHLEDNĚ PLATBY A DALŠÍ DETAILY.

Bonusy pro stálé předplatitele

POKUD PATŘÍTE MEZI NAŠE VĚRNÉ PŘEDPLATITELE, MÁME PRO VÁS BONUSOVÉ SLEVY!

Dosavadní trvání přeplatného	Cena ročního předplatného	
nový předplatitel	1089 Kč	1404 Sk
1 rok	900 Kč	1160 Sk
2 roky	850 Kč	1069 Sk
3 roky	820 kč	1058 Sk
4 roky	750 Kč	966 Sk
5 let	700 kč	900 Sk

Platí pouze pro roční předplatné.

K ročnímu předplatnému zdarma 3 starší čísla GameStaru s přílohami:

○ **56/03 Hidden & Dangerous**
○ **57/03 Vánoční speciál**
○ **58/04 Industry Giant II CZ**
○ **59/04 Speciál: České mody**

SPECIÁLNÍ NABÍDKA

KE KAŽDÉMU NOVÉMU (NEBO OBNOVENÉMU) ROČNÍMU PŘEDPLATNÉMU DOSTANETE JAKO DÁREK FANTASY STRATEGII

LEGENDA: POSELSTVÍ TRŮNU 2.

NABÍDKA PLATÍ JEN DO VYČERPÁNÍ ZÁSOB.

Jak si předplatit:

Vyplněný předplatitelský kupon nalepte na korespondenční lístek a odešlete na naši adresu. Pokud chcete daňový doklad, zavolejte na tel. 257 088 161–2 (ČR) nebo (004212) 67 20 19 31–33 (SR). Můžete také mailovat na *predplatne@idg.cz* (ČR) nebo *predplatne@press.sk* (SR). Cena pro verzi s CD i DVD je stejná.

	ČR běžně	ČR doporučeně	SR běžně	SR doporučeně
1 rok (11 ×)	1 089 Kč	1 239 Kč	1 404 Sk	1 692 Sk
1/2 roku (6 ×)	591 Kč	666 Kč	712 Sk	856 Sk
1/4 roku (3 ×)	297 Kč	nelze	357 Sk	nelze
1 rok bez přílohy	500 Kč	nelze	nelze	nelze

Česká republika
IDG Czech, a. s.
GameStar
Seydlerova 2451/11
158 00 Praha 5

Slovenská republika
MAGNET-PRESS
SLOVAKIA, a. s.
Šustekova 10, P. O. Box 169
830 00 Bratislava 3

Tímto si objednávám předplatné časopisu GameStar:

☐ běžně ☐ doporučeně

○ **roční předplatné** ☐ s 2CD ☐ s DVD
○ **půlroční předplatné** ☐ s 2CD ☐ s DVD
○ **čtvrtletní předplatné** ☐ s 2CD ☐ s DVD
○ **roční předplatné (bez přílohy)**

firma ____
IČO, DIČ* ____
jméno a příjmení ____
ulice, číslo ____
PSČ, obec ____
datum narození** ____
telefon ____

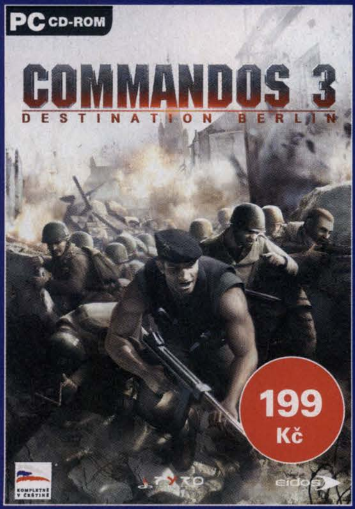
* tento řádek vyplní pouze právnické osoby
** nepovinný údaj

☐ Ano, chci dostávat každý měsíc Newsletter GameStar Plus zdarma na e-mail ____

Pokud si nechcete ničit časopis vystřiháváním, můžete nám poslat kopii tohoto kuponu.

GameStar vás zve na další velký výprodej skvělých počítačových her společnosti CENEGA CZECH

SOBOTA 19. 2. 2004 OD 10:00 DO 15:00


PC CD-ROM
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
199 Kč
eidos

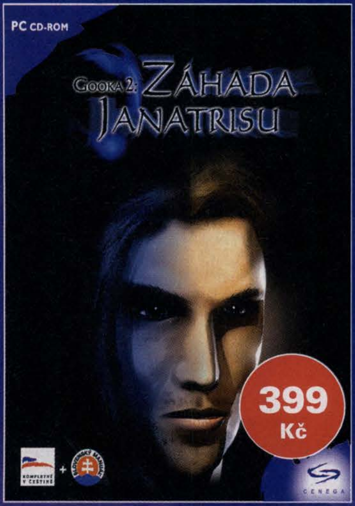
CENEGA CZECH, NASKOVÉ 3, PRAHA 5-KOŠÍŘE,
AREÁL TELLUS (TTC)

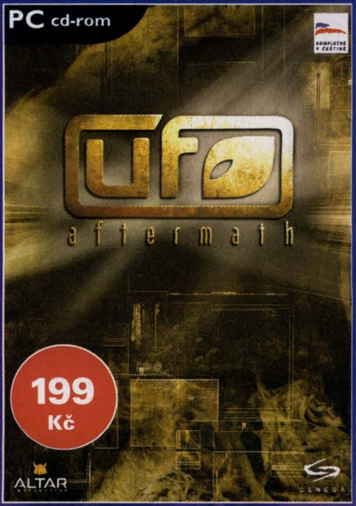
DOPRAVNÍ SPOJENÍ:
METRO „B" ANDĚL A BUS 123 – ZASTÁVKA „NASKOVÉ"
TRAM 10, 4, 9 – ZASTÁVKA „KAVALÍRKA"
A BUS 123 – ZASTÁVKA „NASKOVÉ"
AUTEM – PARKOVÁNÍ PŘED OBJEKTEM JE MOŽNÉ

PC CD-ROM
GROUND CONTROL
OPERATION EXODUS
399 Kč
MASSIVE
SIERRA

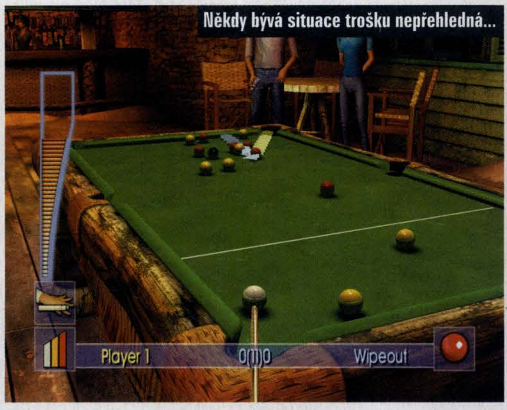
VE VÝPRODEJI NAJDETE MIMO JINÉ I TYTO TITULY:

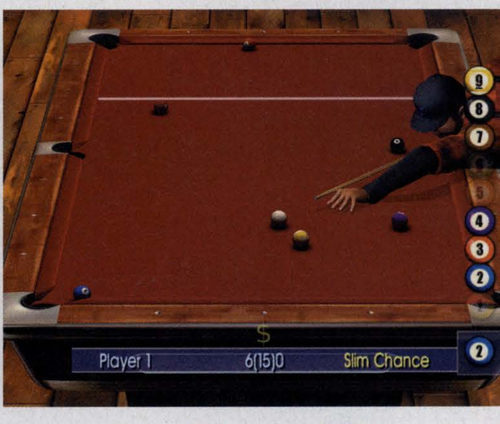
Titul	Současná cena	Cena ve výprodeji
Ground Control 2	999 Kč	399 Kč
Counter-Strike: Condition Zero	999 Kč	299 Kč
Commandos 3	599 Kč	199 Kč
Max Payne 2	999 Kč	599 Kč
Beyond Divinity	999 Kč	499 Kč
Syberia 2	999 Kč	599 Kč
Westerner	999 Kč	499 Kč
Mortyr 2	799 Kč	249 Kč
Shade	999 Kč	499 Kč
Gooka 2	999 Kč	399 Kč
UFO: Aftermath	599 Kč	199 Kč
Korea: Forgotten Conflict	599 Kč	199 Kč
Mortal Kombat 4 G4U	299 Kč	99 Kč
Commanche 4 G4U	299 Kč	99 Kč
PS2 XIII	999 Kč	399 Kč
PS2 Hobbit	999 Kč	399 Kč


PC CD-ROM
GOOKA 2: ZÁHADA JANATRISU
399 Kč
CENEGA


PC cd-rom
ufo
aftermath
199 Kč
ALTAR
CENEGA

CENEGA
GameStar


Někdy bývá situace trošku nepřehledná...



pool shark 2

Výrobce: Blade Interactive Studios ● **Vydavatel:** ZOO Digital Publishing ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.zoodigitalpublishing.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 128 MB RAM, HDD 2 GB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, HDD 2 GB, 3D karta 64 MB

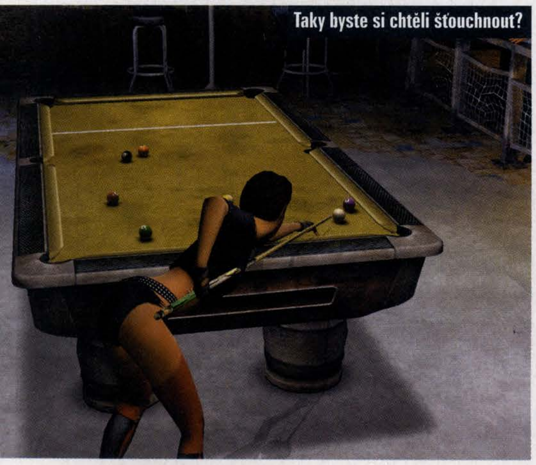
Hrajete kulečník? Ne? Vždyť na tom nic není – stačí popadnout tágo a pořádně do toho fláknout, však ona už nějaká koule někam spadne. Tak až vám tohle někdo bude vykládat, nevěřte mu, nemá pravdu.

Možná ve vašem okolí žádná možnost kulečníkové hry není, třeba se vám nechce vysedávat po hospodách (i když existuje spousta klubů na úrovni) nebo snad kulečník neumíte a bojíte se, že byste se zesměšnili. Pro podobné případy je zde PC a potřebné softwarové vybavení – třeba nový *Pool Shark 2*. Pokud náhodou tápete, prozradíme vám, že pool je „ten kulébr s dírama".

V kulečníkovém simulátoru se zas tolik překvapivých nápadů vymyslet nedá, ale i tak *Pool Shark 2* sem tam nabídne něco netradičního. Základem jsou ovšem dvě klasické varianty poolu – „osmička" a „devítka". První z nich se hraje s patnácti koulemi, rozdělenými do dvou skupin po sedmi, které každý z hráčů odehrává v libovolném pořadí do kapes a jako poslední se hraje černá koule s číslem osm. Při „devítce" – populární hlavně ve Spojených státech – je koulí na stole pouze devět a hráč může umístit do kapsy jakoukoli z nich, ale nejprve musí zasáhnout nejnižší číslo na stole. Kdo se propracuje k číslu devět (ať už nakonec nebo během hry), vyhrává. Pokud hráč netrefí nic, umístí špatnou kouli nebo mu do kapsy spadne bílá, kterou se hraje, znamená to faul a na „šťouchu" je soupeř.

Co si myslet o chlápkovi, který do toho „buší jak hluchej do vrat" a právě díky zbytečné síle umlátí kouli v rohu?

Na fyzice žádné chyby ani nehledejte, vše funguje přesně tak, jak má. Chvíli si zkoušejte nejrůznější falše, až nakonec pochopíte, co a jak. S trochou šikovnosti lze koule pohodlně vracet, hrát obloučky, a pokud soupeřova koule překáží v přímém šťouchu, můžete ji přeskočit. Mantinely také odrážejí údery správně a výhodou je, že virtuální stoly jsou vždy dokonale vyvážené a čisté. Podle stupně obtížnosti vám hra ukazuje, kam která koule poletí – pro začátečníky je to určitě vítaná pomůcka, ale až se naučíte hrát, raději se posuňte o stupínek výš, jinak získáte mylný dojem, že kulečník je snadná hra pro děti. S nápovědou není problém soupeře porážet, ale když musíte dráhy odhadovat, to už je jiná káva. S virtuální realitou totiž přichází zásadní problém, kterým je chybějící prostor. Na obrazovce vidíte ve 3D pohledu jenom část stolu, přehled celého plátna je možný pouze z kamery zavěšené nad ním – tedy ve dvou rozměrech jako ve staříčkých hrách na osmibitech. Hrát bez nápovědy je docela náročné, zvláště když se pokoušíte umístit kouli odrazem od protilehlého mantinelu. To je ale nedostatek každé kulečníkové simulace.


Taky byste si chtěli šťouchnout?

Jak hrají soupeři? Tak za prvé: zapomeňte na noblesu *World Championship Snookeru 2004,* tady se hraje po hospodách a barech, což ovšem neznamená, že by proti vám stanuli nějací opilci a pobudové. Každý má vlastní styl hry a snaží se, ale... Po zhruba dvacítce odehraných hodin musíme konstatovat, že jsou někdy takoví, no... divní. Co jiného si myslet o chlápkovi, který do toho „buší jak hluchej do vrat" a ve spoustě případů právě díky zbytečně velké síle umlátí kouli mezi mantinely v rohu? Nebo jeho partnerka – celou dobu hraje velice slušně a pak zkazí závěrečný školácký šťouch. Ale většinou vám dají docela zabrat, tak často zase nechybují a vzhledem k tomu, že „devítka" je vlastně nespravedlivá hra (stačí jedna chyba a vítězství jde do háje), tak si užijete. Naprostým vrcholem jsou ovšem animace. Copak při hře, to vypadají slušně, ale radost z vítězství působí skutečně nanejvýš stupidně, uboze a jednotvárně. Váš avatar hrozí soupeři pěstí jako vojín Jasánek z Černých baronů při čtení básně „Vám z Wall Streetu" a motorkářka svým poskakováním připomíná Barbie na besídce mateřské školy. Jejich hlášky během hry jsou neméně pitomé a otravné, takže je vypnete hned po „hudebním" doprovodu, pokud se za něj dá považovat zhruba osm opakujících se akordů. Proboha, proč tady není nějaký MP3 jukebox?

pool shark 2 je	pool shark 2 není
● pool 10× jinak	● zábavnější než ve skutečnosti
● se stupidními animacemi	● s pořádnou hudbou
● s kvalitní fyzikou	● na jedničku s hvězdičkou

Ale jinak je *Pool Shark 2* docela slušný kulečník, můžete si vyzkoušet i několik netradičních her (třeba pool se třemi koulemi nebo Snowboat), budovat kariéru, pilovat exhibiční trickshoty a hrát samozřejmě i po síti. Takže jestli nemáte doma zbytečnou volnou místnost pro skutečný stůl, můžete začít instalovat. ⏮

TOMÁŠ MAYER

05G0085

VERDIKT: WCS 2004 byl lepší a pool jste si v něm taky mohli zahrát, tady je sice více jeho variant, ale konkurence je neúprosná.

74 %

PZKPFW V PANTHER

Attention: Japanese sent Kamikaze Paratroopers !!!

Tichomořská pláž přímo vybízí k odpočinku kombinovanému s leteckou přehlídkou.

sudden strike: resource war

Výrobce: Fireglow • **Vydavatel:** CDV • **Distributor pro ČR:** Cenega Czech • **Lokalizace:** manuál • **Internet:** www.suddenstrike2.com • **Multiplayer:** ano • **Minimum:** CPU 333 MHz, 64 MB RAM, HDD 320 MB, videokarta 8 MB • **Doporučujeme:** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HDD 320 MB, videokarta 16 MB

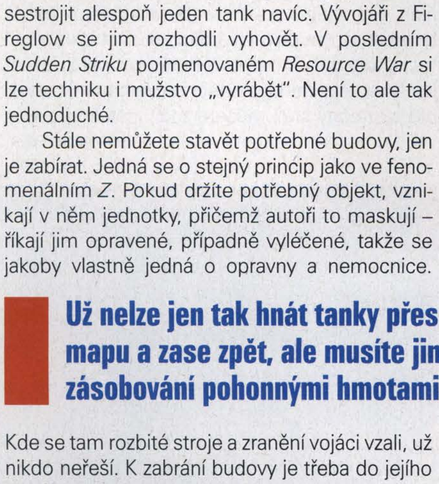
Střelec tanku pečlivě vybírá cíl. Zaměřovací kříž klouže z jedné zbraně na druhou, až se zastavuje na cisterně. Výstřel je následován výbuchem. Válka o suroviny začíná.

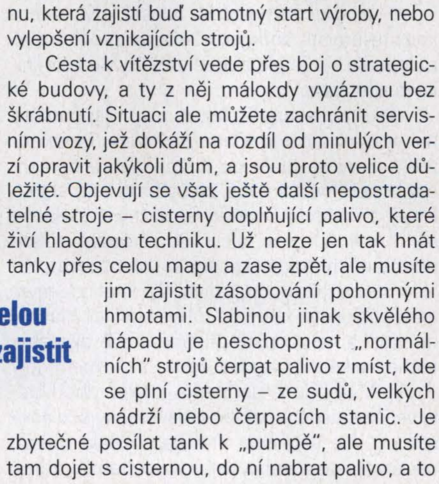
Sudden Strike II pořád patří mezi to nejlepší, co můžete v žánru strategií v reálném čase najít. Vždy se držel základní myšlenky taktičtějších RTS – žádné těžení, žádná výroba, musíš si vystačit s tím, co ti velení přidělilo, a zvítězit. Většinu hráčů ale někdy sžírala myšlenka, že by tuhle misi v pohodě vyhráli, jen kdyby si mohli sestrojit alespoň jeden tank navíc. Vývojáři z Fireglow se jim rozhodli vyhovět. V posledním *Sudden Striku* pojmenovaném *Resource War* si lze techniku i mužstvo „vyrábět". Není to ale tak jednoduché.

Stále nemůžete stavět potřebné budovy, jen je zabírat. Jedná se o stejný princip jako ve fenomenálním *Z*. Pokud držíte potřebný objekt, vznikají v něm jednotky, přičemž autoři to maskují – říkají jim opravené, případně vyléčené, takže se jakoby vlastně jedná o opravny a nemocnice. Kde se tam rozbité stroje a zranění vojáci vzali, už nikdo neřeší. K zabrání budovy je třeba do jejího okolí vyslat pár jednotek, někdy ale i přímo do ní. Problémem ovšem může být objevit správnou stavbu, zatímco nemocnici si díky červeným křížům nespletete, často chvíli trvá, než najdete funkční továrnu (bývá naštěstí označena vlajkou). Pokud se to podaří, následuje hláška, že je vaše, a za několik desítek vteřin vyjede stroj nebo vyběhne voják – o jakou jednotku půjde, už neovlivníte. Někdy je situace trošku složitější a ke zprovoznění továrny musíte získat ještě elektrárnu, která zajistí buď samotný start výroby, nebo vylepšení vznikajících strojů.

Už nelze jen tak hnát tanky přes celou mapu a zase zpět, ale musíte jim zajistit zásobování pohonnými hmotami.

Cesta k vítězství vede přes boj o strategické budovy, a ty z něj málokdy vyváznou bez škrábnutí. Situaci ale můžete zachránit servisními vozy, jež dokáží na rozdíl od minulých verzí opravit jakýkoli dům, a jsou proto velice důležité. Objevují se však ještě další nepostradatelné stroje – cisterny doplňující palivo, které živí hladovou techniku. Už nelze jen tak hnát tanky přes celou mapu a zase zpět, ale musíte jim zajistit zásobování pohonnými hmotami. Slabinou jinak skvělého nápadu je neschopnost „normálních" strojů čerpat palivo z míst, kde se plní cisterny – ze sudů, velkých nádrží nebo čerpacích stanic. Je zbytečné posílat tank k „pumpě", ale musíte tam dojet s cisternou, do ní nabrat palivo, a to dopravit k tanku. Možná se jedná pouze o chybu, neboť vývojáři tvrdí, že by to minimálně u velké čerpací stanice mělo jít.





resource war je

- nečekaně slušná modifikace
- poslední *Sudden Strike* ve 2D
- také o výrobě jednotek

resource war není

- systém vytěž, postav, rozdrť
- bez dobrých nápadů
- nastavovaná kaše

Kromě nových misí zasazených do průběhu celé druhé světové války (a náležitě uzpůsobených boji o zdroje) je poslední novinkou změněný dohled jednotek. Tank nyní „vidí" do stran jen na malou vzdálenost, pouze ve směru jízdy – kam má natočenou věž – dohlédne nepoměrně dál. Chcete-li kruhový výhled, posaďte mu na pancíř vojáky. Stejně tak vozidla schopná nabrat pěšáky s nimi dohlédnou dále, než se základní posádkou. Zajímavé je i větší zapojení počítačem ovládaných jednotek do bojů. Na mapě se vždy najde slušná řádka spojenců řízených umělou inteligencí. Ne vždy ale inteligencí dostačující. Často si budete myslet, že byste dokázal poslat tu hromadu tanků na harakiri mnohem užitečněji.

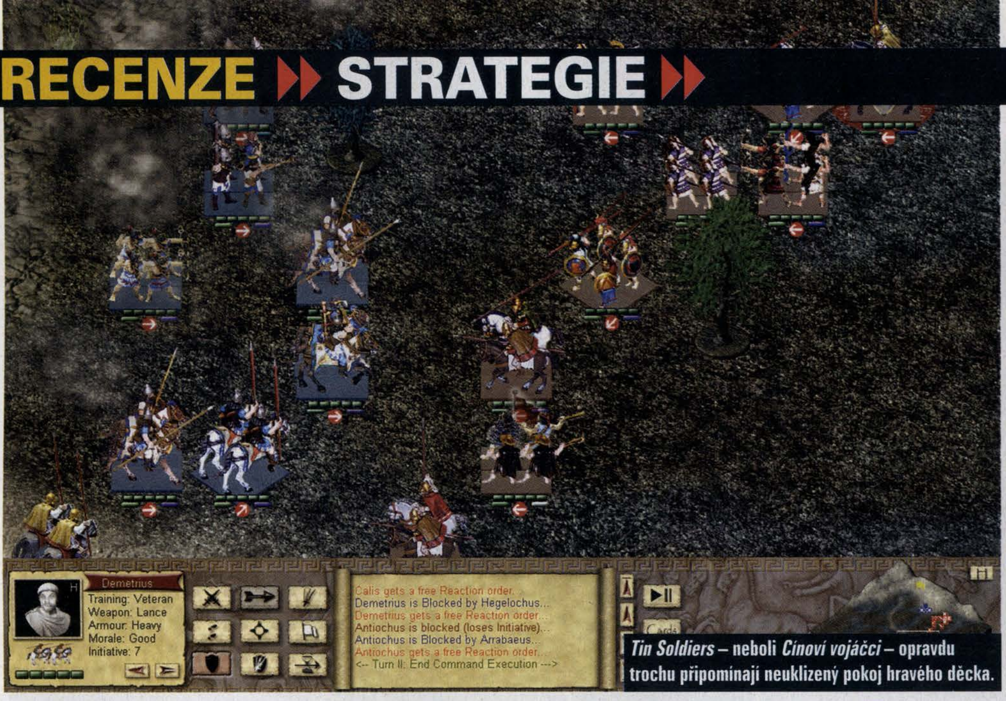
Lépe si válku o suroviny užijete v multiplayeru, kde útoky na cisterny a obsazování životně důležitých budov získají díky lidské záludnosti správný rozměr. Doufejme, že všechny výše zmíněné dobré nápady najdeme i v napjatě očekávaném *Sudden Strike III* a také že se *Resource War* bude prodávat za cenu datadisku, byť jde hrát samostatně. Jako nová hra je přece jen *Sudden Strike: Resource War* trochu zastaralý. ⏮

DANIEL PODHORSKÝ

05G0086

VERDIKT: Samostatně hratelný datadisk doplňující starý dobrý *Sudden Strike II* o zajímavé nápady, dodávající hře nový rozměr.

75 %


Demetrius
Training: Veteran
Weapon: Lance
Armour: Heavy
Morale: Good
Initiative: 7

Calis gets a free Reaction order...
Demetrius is Blocked by Hegelochus...
Demetrius gets a free Reaction order...
Antiochus is blocked (loses Initiative)...
Antiochus is Blocked by Arrabaeus...
Antiochus gets a free Reaction order...
<-- Turn II: End Command Execution --->

Tin Soldiers – neboli *Cínoví vojáčci* – opravdu trochu připomínají neuklizený pokoj hravého děcka.

tin soldiers – alexander the great

Výrobce: Koios Works ● **Vydavatel:** Matrix Games ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.koiosworks.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 550 MHz, 128 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB

Matrix Games je trochu netradiční vydavatelská firma. Specializuje se na strategie – konkrétně na hodně hodně hardcore strategie. Jejich nový kousek ovšem není zdaleka tak složitý jako třeba legendární série *Steel Panthers*, takže herní systém by nemusel odradit ani běžné hráče.

Ano, už je to tak. Tihle chlapíci, stojící spíše za složitými díly, si řekli, že by možná nebylo na škodu trochu se přiblížit obyčejnému hráči a vydat něco řekněme aspoň trochu jednoduššího. A docela se to povedlo – herní pravidla nejsou příliš složitá a do krve by vám měla přejít po pár minutách (i když na některé vychytávky samozřejmě přijdete až časem – je to prostě takové to klasické „Easy to learn, difficult to master"). Jenomže to má jeden háček. A pokud už jste mrkli na screenshoty roztroušené kolem textu, asi tušíte jaký. Jo jo, grafika je prostě slabá. Menu a takové ty věci kolem jsou celkem dostačující, ale samotné bojiště, na němž strávíte 99 % herní doby, je opravdu peklo kvalitativně srovnatelné s průměrnými freewarovkami nebo deset let starými gameskami. Skoro se člověk až diví, proč se vývojáři pustili do laškování s 3D grafikou, když jednoduché dvourozměrné zpracování by bylo ve finále mnohem hezčí a pravděpodobně i snazší k naprogramování. Zoomování kamery visící nad 3D bojištěm byste zřejmě klidně oželeli, kdybyste měli k dispozici třeba tři předem nastavené úrovně přiblížení.

Připusťme ale, že pro spoustu hráčů (a u stratégů to tak nějak platí dvojnásob) není grafika to nejdůležitější. Pro takové potom představuje *Alexander the Great* velice nadprůměrnou záležitost. Pomiňme teď fakt, že tahových strategií zasazených do starověku není až zas tak moc, a podívejme se na hru samotnou. Její hlavní lákadlo, tedy kampaň, samozřejmě mapuje velké bitvy Alexandra Velikého, slavného chlapíka a obratného vojevůdce. Těžiště hry spočívá v taktických bitvách na nepříliš velké mapě. Ačkoli se jedná o tahovku, není to tak úplně klasika typu „teď pohnu jednotkami já, pak zlý soupeř", ale každé kolo se skládá ze tří fází. V každé z nich rozdáte – nepřítel také – svým svěřencům příkazy, a ti je pak vykonávají v pořadí podle iniciativy, tedy jednoho z atributů, které všichni vojáci mají.

Příkazů na první pohled není mnoho – více méně jen pohyb, útok na blízko či na dálku, obrana, vyčkávání či otočení. Jenomže pro hru to bohatě stačí a věřte nám, že vaše mozkové závity dostanou docela zabrat. Herní systém počítá s mnoha položkami – s výzbrojí, zkušeností jednotek nebo například s morálkou (jen počkejte, až vaše oslabená jízda vezme nohy na ramena a cestou nakazí panikou ještě pěšáky, kteří před chvílí dostali od nepřítele pozdrav v podobě salvy šípů a taky nemají do dalšího boje zrovna dvakrát největší chuť). Hodně také záleží na postavení jednotky – na kopci je výhodnější než pod ním a útok z boku nebo přímo do zad je samozřejmě mnohem účinnější nežli výpad zpředu. Pokud se vám podaří misi úspěšně dokončit – splnit podmínky vítězství a zlomit odpor soupeře – můžete si před dalším bojem vylepšit armádu. Samozřejmě doplníte stavy, někdy naberete i nové jednotky nebo méně zkušené oddíly vytrénujete. Kromě toho si také lze pořídit nějaké ty speciality – karty, které pak jednorázově použijete během bitvy (vyléčení jednotky, zastrašení nepřítele, odkrytí části mapy atd.). Nejnákladnější je výměna velitele u nějakého oddílu – zkuste to prostě risknout, najměte nového a doufejte, že bude mít na rozdíl od původního jednu ze dvou speciálních dovedností (nejlepší je ale samozřejmě Veliký Saša, který je „heroický" a současně i „taktik"). A pak nezbývá než se vrhnout do další bitvy...

> **Jen počkejte, až vaše oslabená jízda vezme nohy na ramena a cestou nakazí panikou ještě pěšáky, kteří před chvílí dostali od nepřítele pozdrav v podobě salvy šípů a taky nemají do dalšího boje zrovna dvakrát největší chuť.**

tin soldiers je

- pochopitelnější než ostatní tituly od Matrix Games
- na pár dlouhých večerů
- jen pro stratégy

tin soldiers není

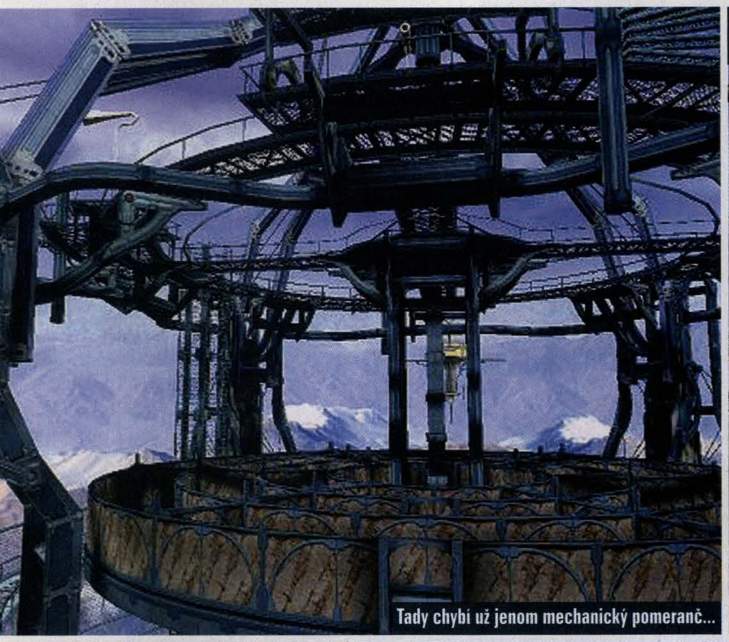
- lehká
- grafický skvost
- podle filmu

Hodnocení je tedy spíše srovnáním s běžnou konkurencí. Pro zapálené tahovkáře ze staré školy mohou být *Tin Soldiers* bez ohledu na chabou grafiku bezva zábavou na dlouhé noční večery, pro ostatní asi tento titul nemá žádný význam. ◂◂

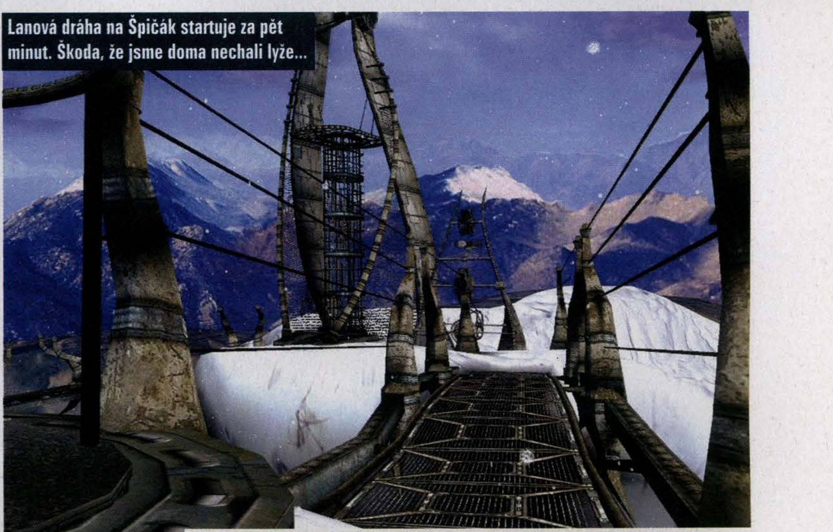
Jiří Sládek
05G0087

VERDIKT: Tahovka ze staré školy – nadprůměrná hratelnost, docela fajn hudba, příšerné grafické zpracování.

50 %



Tady chybí už jenom mechanický pomeranč...



Lanová dráha na Špičák startuje za pět minut. Škoda, že jsme doma nechali lyže...

sentinel: descendants in time

Výrobce: Detalion ● **Vydavatel:** The Adventure Company ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.dormeuse.info ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 1,6 GB, 3D karta 64 MB ● **Doporučujeme:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, HDD 1,6 GB, 3D karta 128 MB

Propadli jste z matematiky a logické vám připadá jenom to, že když si dáte deset piv, budete mít druhý den pěknou kocovinu? V tom případě si radši zahrajte *Doom 3*. Ale jestli studujete matematicko-fyzikální fakultu, obyčejné puzzle vám vydrží na pár hodin a v IQ testu národa vám vyšlo něco přes 140, pak jste tu správně.

Co si budeme namlouvat, *Sentinel: Descendants in Time* není pro každého. Na první pohled vypadá jako typický klon hry *Myst*. Příběh ale není nic moc a až na jednu výjimku nenajdete žádné postavy, s nimiž byste vedli nekonečné rozhovory. Klasické adventury jsou většinou postavené na dobrodružné zápletce, a do níž se hádanky zasazují až dodatečně. Tady je to trošku jinak – jako základní stavební kámen posloužily puzzly a všechna ta malta kolem je jenom drží pohromadě. Vlastně se tvůrci mohli na nějaký příběh a pilování grafiky klidně vykašlat a nabídnout k řešení kolekci logických problémů, snad by to bylo i lepší a poctivější. Příběhová linie je rozplizlá a řídká jak výskyt nosorožce v Krkonoších.

Jakkoli vypadá příběh tajemně a přitažlivě, tak ztrácí na interakci a rozhovorech s holografickou kráskou.

▸▸ TOMB RAIDER

Jmenujete se Beni. Jakýsi překupník vzácných artefaktů unesl vaši sestru, drží ji jako rukojmí a vás vyslal do nebezpečného labyrintu s označením Tomb 35. Pokud mu přinesete poklad, který se podle legend v hrobce skrývá, sestřička bude volná. Nebezpečí na vás číhá v podobě strážce (sentinel v angličtině znamená stráž nebo hlídku), vartujícího v pět set let starém bludišti a ochraňujícího tajemství dnes už ztracené civilizace. Jestli byste čekali nějaké hrozné monstrum, tak marně, Beni se setkává s holografickou projekcí – krásnou dívkou jménem Dormeus. Každý správný bezpečnostní program by Beniho prostě zničil, ale Dormeus pro něj stvoří několik imaginárních světů, v nichž se Beni může pohybovat, jako by byly skutečné. Kým ve skutečnosti Dormeus byla, není vůbec jisté a navíc to vypadá, že něco po Benim chce. Ale proč je to všechno tak důležité? Proč Beniho zkouší?

Jakkoli vypadá příběh tajemně a přitažlivě, tak ztrácí na interakci a rozhovorech s holografickou kráskou. Ostatně o nějaké interakci tu vlastně nemůže být řeč: Dormeus se prostě najednou zjeví a následuje rozhovor, do kterého nemůžete nijak zasáhnout, jenom poslouchat. Pokud neumíte dobře anglicky, tak se asi nebudete chytat a chápat zhola nic. A jestli umíte, tak sice porozumíte, ale stejně nepochopíte. Tvůrce dialogů se zřejmě snažil o jakousi psychologickou hloubku, ale naprosto marně a vše vyznívá jako zcela prázdné plácání o ničem. No ale k louskání puzzlů to stejně nepotřebujete. Pro případnou lokalizaci do češtiny by úplně stačilo přeložit nápovědy k jednotlivým puzzlům. Těchto rad je ovšem jako šafránu a objevují se pouze, pokud si je navolíte v menu.

sentinel je	sentinel není
● svobodné cestování po 3D světech	● pro netrpělivé
● překvapivě náročný na hardware	● klasická adventura
● puzzle, puzzle, puzzle	● se spoustou postav a rozhovorů

▸▸ PROVOZNÍ TEPLOTA MOZKU STOUPÁ

Dormeus pro vás stvoří sedm rozdílných světů, do nichž naskáčete teleporty rozmístěnými v Tomb 35. Ano, po grafické stránce vypadá Sentinel detailně a krásně; aby také ne, když používá engine Jupiter, známý z her *No One Lives Forever* a *Tron 2.0*. Nepohybujete se tedy po předem daných drahách, ale hra vám dává naprostou volnost pro zkoumání prostředí. 3D engine samozřejmě nabízí všechny výhody a efekty, ale pouze když je váš systém dostatečně výkonný. Navigaci ovládáte myší a pohyb klávesnicí, stejně jako v uvedených střílečkách. Mezerník slouží kupodivu ke skákání, ačkoli ho ve hře vůbec nevyužijete. K ovládání bychom měli pouze jedinou připomínku – ačkoli jsme nastavili citlivost myši na minimum, stále to nestačilo a pohyb kurzoru byl příliš rychlý, ale to je možná věc vkusu. Zaměřovací bod uprostřed obrazovky se automaticky zvětší, jakmile najedete na místo interakce s okolním prostředím, a pomocné šipky ukazují směr k důležitým místům.

Tak a konečně se dostáváme k tomu nejdůležitějšímu – k puzzlům. Jednoduchým i extrémně složitým. Všechny jsou sice perfektně a logicky promyšlené, ale některé vás pořádně potrápí. Deset až dvacet minut strávíte jenom při bádání, cože to vlastně máte udělat, a klidně i několik hodin může trvat, než přijdete na správné řešení. Málokdy se vám povede hádanku rozlousknout náhodou – na to se v *Sentinelu* nehraje. Většina puzzlů je založena na ovládání mechanismů, rozpoznávání a skládání barev, tónů nebo symbolů, při několika využijete matematiku a při naprosté většině logiku. Nejtěžší obvykle bývá pochopit systém, jak který stroj funguje a co je třeba s ním provést. Nenajdete zde žádné typicky adventurní používání předmětů a kladení otázek. Indicie se občas skrývají v blízkém okolí, jindy musíte propátrat celý imaginární svět, abyste je našli, nikdy ale není třeba cestovat teleporty do ostatních úrovní.

V hádankách se však skrývá několik problémů. Nejzávažnější je, že pokud prostě nepochopíte jejich podstatu, nikdo vám víc nenapoví a nepomůže vám ani linka důvěry. Pak nezbývá než zbaběle nahlédnout do návodu. Pro někoho s „hudebním hluchem" také může být nepřekonatelným oříškem správně tóny rozpoznat a na jiném místě je zopakovat. Pokud máte poruchu barvocitu, špatně seřízený nebo prastarý vysvícený monitor, tak nevyřešíte hádanky založené na barvách. Obecně vzato *Sentinel* není jednoduchou hrou, spousta hráčů si na ní možná vyláme zuby a několik klávesnic nebo myší by se při snížené míře trpělivosti mohlo odebrat do věčných lovišť. Svůj podíl na „záseku" může mít i 3D engine – občas v prostoru přesně neodhadnete umístění pohyblivých částí strojů.

▸▸ DOKOLEČKA, DOKOLA

Hra chvílemi sklouzne k nepříjemnému a nudnému opakování. Ve vodním světě je například nutné posouvat různobarevné provazy do přesných pozic. Jakmile na jednom místě zjistíte, co přesně udělat, další sady provazů už znamenají pouze zdlouhavou a jednotvárnou práci. Ještě horší je to později na sopečných ostrovech při pohybování pěti mosty. Po správném umístění prvního z nich strávíte další hodinku systémem „jdi sem, přečti poznámky, jdi zpátky, stiskni tlačítko" a tak stále dokola. Proč? Jednou by to snad mohlo stačit.

Ještě bychom se mohli zmínit o „neherních" animacích při rozhovorech a o dabingu. Je příjemné, že pohyby a gesta se neopakují a hlas Dormey skutečně „hraje" a vyjadřuje náladu, vztek či hořkost. Horší už je to s namluvením Beniho – často zní nepřesvědčivě a člověk by si až myslel, že herec při čtení dialogů nevěděl, co si s rolí počít, jindy zase „přehrával". A některé radostné či překvapené výkřiky vyznívají znuděně nebo směšně.

Délka hry je závislá jen a jen na vašich schopnostech a – nechceme nikoho urazit – také na inteligenci. Pokud se vám povede odhalit ta správná řešení a postupy, možná budete překvapeni, jak krátký *Sentinel* je. Stejně tak u něj ale můžete strávit předlouhé hodiny, a těžko říct, jestli vždy příjemné. Pro někoho výzva, pro jiného beznaděj. Nechceme vás ani odradit, ale ani nalákat, sami zkuste odhadnout, jestli je *Sentinel* ta pravá hra právě pro vás. ◂◂

TOMÁŠ MAYER

05G0088

Červená tlačítka se nikdy nemají mačkat, ale proč jsou tedy tak obrovská?

VERDIKT: Trochu násilně slepená kolekce puzzlů. Některé jsou jednodušší, jiné však mohou být výzvou i pro skutečné mistry hádankáře, takže pozor!

67 %

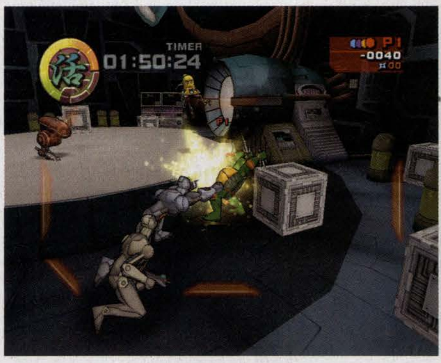
teenage mutant ninja turtles 2: battle nexus

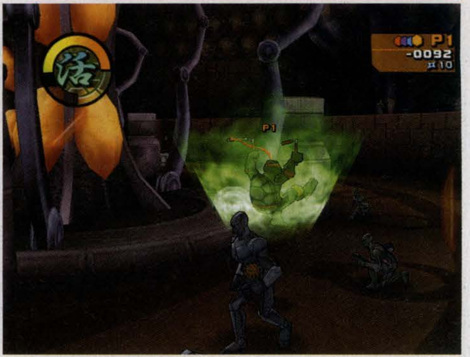
Výrobce: Konami ● **Vydavatel:** Konami ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.konami.com/tmnt2 ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 2,1 GB, 3D karta 64 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 2,1 GB, 3D karta 128 MB

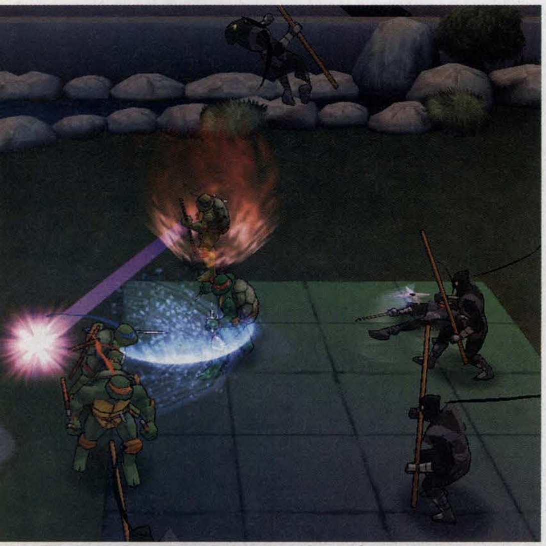
Zhruba před rokem se objevila průměrná bojovka *Teenage Mutant Ninja Turtles* a představila čtyři nebojácné želví hrdiny, známé ze skvělého animovaného seriálu. Nyní o vaši přízeň usiluje druhý díl, údajně mnohem lepší než jeho předchůdce. Je tomu však skutečně tak?

tmnt 2 je	tmnt 2 není
● stupidní	● o nindžucu
● pro masochisty	● pro chvíle pohody
● ostudou Konami	● želví polévka

Slávu želvích nindžů rozhodně nelze popřít. Jejich počítačové dobrodružství ale bohužel nebylo příliš lákavé. Kvůli tomu jsme na chystané pokračování pohlíželi spíše s despektem a doufali v milé překvapení. Sám zákeřný Trhač nám byl nakonec svědkem, jak moc jsme byli zklamaní. Ale vezměme to pěkně po pořádku a začněme rádoby poutavým příběhem. *Teenage Mutant Ninja Turtles 2* zachycuje další hrdinské činy čtyř udatných želvích nindžů. Okouzlit se vás snaží Leonardo máchající nabroušenými katanami, Raphael se špičatými sajemi, Michelangelo ohánějící se roztočenými nunčaky a Donatello se zatraceně tvrdou tyčí bo. Zmutované želvičky, o jejichž speciální výcvik se postaral krysí mistr Tříska, se jen tak něčeho nezaleknou. Tentokrát jde ale do tuhého, neboť je v ohrožení samotný učitel. Nezbývá než se vydat do dalšího boje proti Trhačovi.



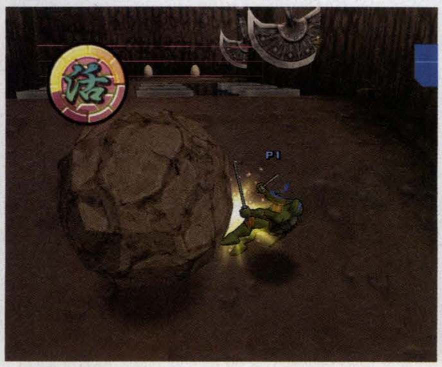




Tomáš Langer začal posilovat, a hned si zahrál po boku želváků.

Na začátku hry si vyberete ze tří stupňů obtížnosti a zvolíte pořadí želvích nindžů při jejich přepínání. Nyní totiž nebudete bojovat pouze s jedním želvákem, ale využijete různých schopností všech hrdinů a můžete si zahrát až ve čtyřech hráčích na jednom PC. Jakmile se vrhnete do boje, budete nemile překvapeni – za neuvěřitelný rok vývoje došlo jen k několika málo změnám a autoři se zdaleka nepoučili ze svých předchozích chyb. Každý z bojovníků dokáže vystřihnout dva klasické útoky: slabý (rychlejší) a silný (pomalejší). Umí skákat, odrážet se od stěn, a dokonce zaútočit ze vzduchu. Stejně jako minule vás v těžkých soubojích ale želvy naštvou nepovedeným vrháním šurikenů, sice se pochlubí speciálními útoky, jejich vyvolání ovšem trvá pekelně dlouho. Nejzajímavějším prvkem zůstávají různé schopnosti každého ze čtyř hrdinů, nutné k překonání překážek. Leonardo přesekne mříže, Raphael s potem na čele posune těžké předměty, Michelangelo pomocí nunčaků přeletí přes překážky jako zelený vrtulníček a Donatello se vyzná v ovládání počítačů.

Zástup tupých nepřátel, neustále útočících na zrohovatělé krunýře, je takřka nekonečný.



Souboje jsou ještě nudnější než před rokem, jelikož zůstaly bez výrazných změn. Zástup tupých nepřátel, neustále útočících na zrohovatělé krunýře, je takřka nekonečný. Snad potěší větší různorodost protivníků, ale o to více naštve nepřátelská kamera a neohrabanost zelených studentů nindžucu. Co naplat, že můžete přehodit nepřítele z bloku na záda a mrštit jím do řad opodál stojících pohůnků, když se mnohdy nestačíte ani krýt. Na začátku to lze ještě přejít mávnutím ruky, ale v pokročilejších fázích hry, kdy obtížnost rapidně vzroste, přijdete v lepším případě na spoustu nových nadávek a v horším o chatrné zdraví. *Teenage Mutant Ninja Turtles 2* navíc velice brzy upadnou do stereotypu a náladu vám nespraví ani občasné řešení arkádových puzzlů a nové závodění.

Ještě štěstí, že autoři do hry zařadili bonusy v podobě rozšiřování sbírky starožitností půvabné reportérky April, zápasů a speciálních zkoušek v bojových arénách, odhalování nových artworků a odemykání dalších herních postav (například mistr Tříska). Bez úprav bohužel zůstalo grafické zpracování, jež sice na první pohled nevypadá nijak zvlášť špatně, ale díky sterilnímu prostředí bez jakýchkoli detailů nemá dnes již žádnou šanci na úspěch. *Teenage Mutant Ninja Turtles 2* si tedy zaslouží přízeň jen skalních fanoušků želvích nindžů, kteří se dokáží poprat se všemi nástrahami. ◂◂

Petr Prošek
05G0089

VERDIKT: **Podprůměrné pokračování průměrné bojovky, které dělá oblíbeným želvím nindžům převelikou ostudu.**

45 %

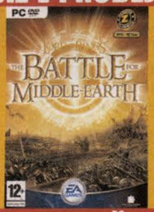
tiscali.gameshop

HS-TECHNIK HUSOVA 869 440 01 LOUNY TELEFON: 415 652 036 MOBIL: 731 762 893

GameStar

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PRO ČTENÁŘE ČASOPISU GAMESTAR

JIŽ V PRODEJI



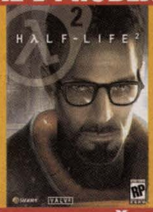
1499 KČ

PÁN PRSTENŮ: BITVA O STŘEDOZEM

ROZHODNĚTE O OSUDU STŘEDOZEMĚ VEDENÍM SIL DOBRA NEBO ZLA NA POZADÍ VÝPRAVNÝCH BITEV FILMÉ TRILOGIE PÁNA PRSTENŮ. OVLÁDEJTE ARMÁDY ROHANU, GONDORU, ISENGARDU A MORDORU.

U NÁS OD ZAČÁTKU LEDNA S ČESKÝMI TITULKY

JIŽ V PRODEJI



1299 KČ

HALF-LIFE 2

NEJOČEKÁVANĚJŠÍ. NEJORIGINÁLNĚJŠÍ. NEJHEZČÍ. NEJVÍCE AFÉRAMI ZMÍTANÁ. NEJZÁBAVNĚJŠÍ. A TAKÉ NEJLEPŠÍ. TO VŠE JSOU PŘÍVLASTKY, KTERÝMI SE MŮŽE PYŠNIT AKČNÍ HRA HALF-LIFE 2.

U NÁS S ČEŠTINOU ZDARMA

JIŽ V PRODEJI

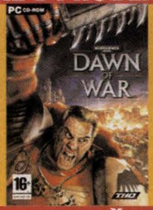
1299 KČ

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

ILEGÁLNÍ ZÁVODY NABLÝSKANÝCH SPORŤÁKŮ JSOU ZPĚT A V JEŠTĚ LEPŠÍ FORMĚ. ZÁSLUHU NA TOM MÁ MOŽNOST SVOBODNÉHO POHYBU PO ROZLEHLÉM VELKOMĚSTĚ A DETAILNÍ TUNING VÝKONU AUTA.

JEN U NÁS FORD RACING 2 ZDARMA

JIŽ V PRODEJI



899 KČ

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

PO CELÝCH GALAXIÍCH PLANOU OHNĚ, JEŽ OSVĚTLUJÍ MASAKRY A KRVEPROLITÍ PŘI OBRANĚ LIDÍ PŘED DÁVNÝMI NEPŘÁTELI. NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ VÁLEČNÁ DESKOVÁ HRA NYNÍ NA PC A NAVÍC V ČEŠTINĚ.

JEN U NÁS KARETNÍ HRA W4K ZDARMA

HTTP://GAMESHOP.TISCALI.CZ

VŽDY NĚCO NAVÍC

KONEC ÚNORA

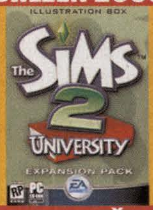
1299 KČ

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

RYTÍŘI JEDI JSOU NA POKRAJI ZÁHUBY A REPUBLICE HROZÍ POD TLAKEM LORDŮ ZE SITHU ZÁNIK. POSLEDNÍ NADĚJÍ ZŮSTÁVÁ OSAMOCENÝ RYTÍŘ JEDI, SNAŽÍCÍ SE ZNOVU SPOJIT S VESMÍRNOU SILOU .

U NÁS ZÍSKÁTE DODATEČNĚ ČEŠTINU ZDARMA

BŘEZEN 2005



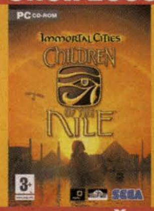
799 KČ

THE SIMS 2: UNIVERSITY

ZAPOJTE SE SPOLU S VAŠIMI SIMÁKY DO STUDENTSKÉHO ŽIVOTA A PROŽÍVEJTE S NIMI VŠECHNY STRASTI I RADOSTI NEVÁZANÉHO STUDENTSKÉHO ŽIVOTA . DATADISK VYCHÁZÍ V ČEŠTINĚ.

CD S PŘÍDAVKY DO SIMS 2 ZDARMA

ÚNOR 2005



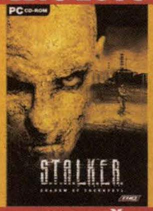
899 KČ

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

JSTE FARAON, VLÁDCE EGYPTA. VAŠE VLÁDA ROZHODNE O OSUDECH LIDÍ A VYTVOŘÍ ODKAZ, KTERÝ BUDE PLATIT NA VĚKY. HRA OD HLAVNÍHO DESIGNÉRA HRY PHARAOH. VYCHÁZÍ V ČEŠTINĚ.

STRATEGIE V ČEŠTINĚ PORT ROYALE ZDARMA

LÉTO 2005



899 KČ

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

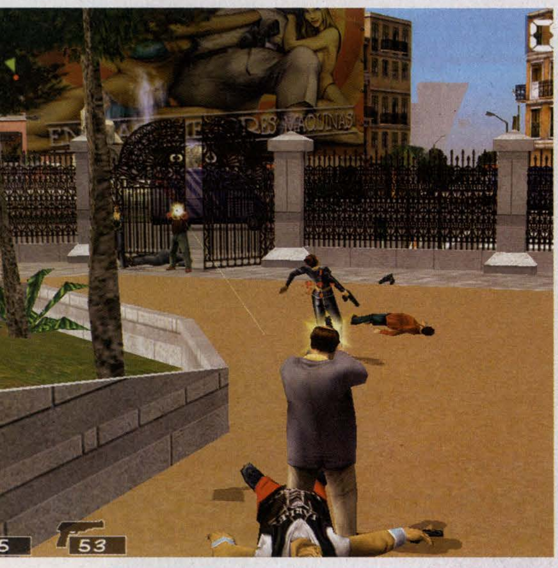
HRA NÁS ZAVÁDÍ DO ZÓNY, KDE SE DÁ RYCHLE ZBOHATNOUT, ALE JEŠTĚ RYCHLEJI ZEMŘÍT. PŘESTO SE NOC CO NOC STALKEŘI ODVAŽUJÍ DÁL A DÁL. HRA VYCHÁZÍ V ČEŠTINĚ.

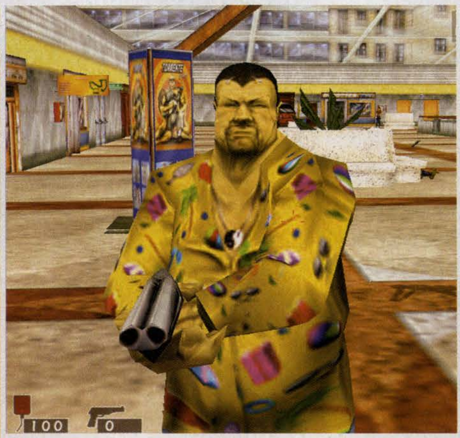
V PŘEDPRODEJI S KNIHOU STALKER ZDARMA

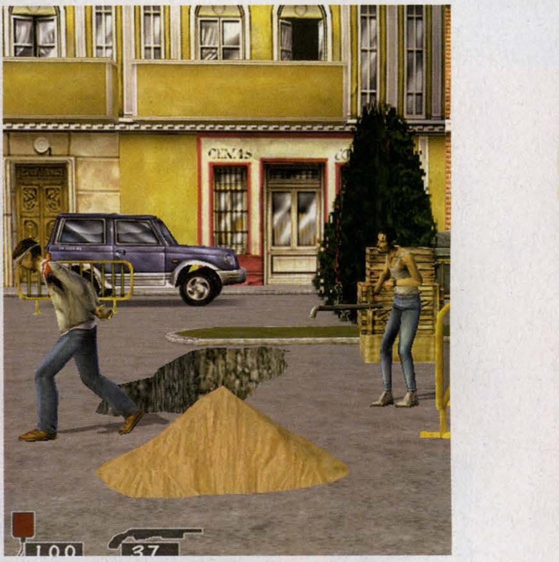
PŘEDOBJEDNEJTE A MĚJTE HRU MEZI PRVNÍMI V ČR:

BATTLEFIELD 2 (25. BŘEZNA)	1399,-	SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS (BŘEZEN)	1299,-
BROTHERS IN ARMS (KONEC BŘEZNA)	1299,-	STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (BŘEZEN)	1299,-
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL (BŘEZEN)	899,-	SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (BŘEZEN)	1299,-

OBCHOD JE SOUČÁSTÍ HERNÍHO MAGAZÍNU HTTP://GAMES.TISCALI.CZ







torrente

Výrobce: Virtual Toys ● **Vydavatel:** O3 Entertainment ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.o3entertainment.com/titles/tor ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HDD 700 MB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, HDD 700 MB, 3D karta 128 MB

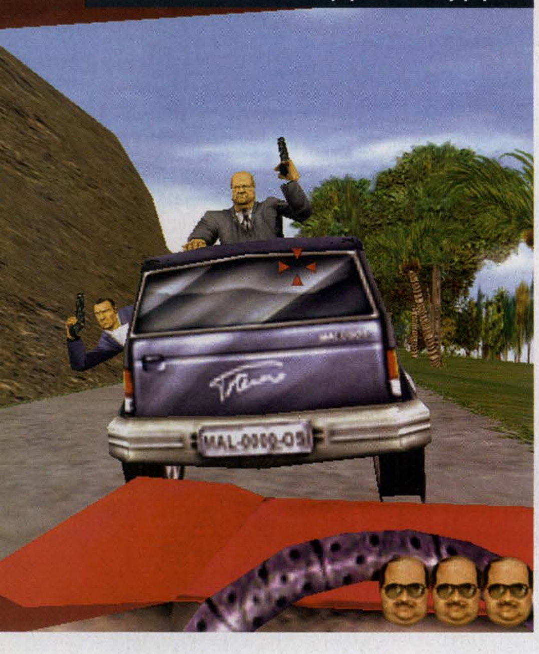
Filmy podle her a hry podle filmů, často i komiksů – to je v dnešní době kolotoč vídaný především v Hollywoodu. Bohužel se z této atrakce ve většině případech lidem dělá špatně a na podobné tituly nahlížejí dosti podezíravě. Že takové projekty nepřicházejí jen zpoza oceánu, dokazuje *Torrente*.

torrente je	torrente není
● zcela nudný	● úplně ohavný
● poměrně obtížný	● hratelný
● za slušný peníz	● s atletickým hrdinou

Torrente – obtloustlý bývalý policista s příšerným přízvukem – je hlavní postavou filmu promítaného ve Španělsku a slavil tam celkem slušný úspěch. Herní průmysl okamžitě ucítil šanci, jak ukořistit další peníze, a vypustil do světa hru, která patří do šuplíku k „hitům", jako je *Mykropolis*, *Summer Games 2004* a mnohé další.

Je dost pravděpodobné, že ještě než se dostanete do samotné hry, znelíbí se vám hlavní hrdina díky krátkým videosekvencím. Ale i kdyby to tak nebylo, první mise vás jistě přesvědčí, že jste asi sáhli při výběru trochu vedle.

Tihle dva se určitě ženou do nějakého supermarketu. O své zlevněné zboží se v žádném případě nenechají připravit.



Grafika, i když není zrovna srovnatelná s dnešní špičkou, je celkem zajímavá a každý si jistě vzpomene na slušnou hru *XIII*. Ovšem obrovské ulice bez detailů, stejná auta a podivní protivníci už zavánějí průšvihem.

První úkol je zničit několik bomb povalujících se po městě. Každého asi trochu zarazí neustále se valící proudy nepřátel přibíhajících ze všech stran. Pokud chcete přežít, je nutné se neustále točit dokola a nesmíte zapomenout ani na auta. K orientaci slouží malý radar, který ukazuje k danému cíli – přesto je však procházka městem neuvěřitelně zdlouhavá a nudná, a to jak díky stereotypním protivníkům, tak především kvůli pomalé tlouštíkově chůzi. Pokud naleznete bombu a zneškodníte ji, Torrente zatancuje malý oslavný taneček a vy s nadějí očekáváte konec mise – jste však vysláni znovu do nudných ulic Madridu za další výbušninou. Vše sledujete buď z vlastního pohledu, nebo se můžete přepnout do pozice třetí osoby a koukat na „hrdinu" trochu více zpovzdálí, což alespoň trošku usnadňuje neustálou kontrolu všudypřítomných nepřátel.

> **Výstřel, výbuch, už ležíte na zemi s utrženýma nohama a ani netušíte, od koho nebo odkud to přišlo a můžete si dát misi od začátku.**

Náladu vám snad trochu zvedne mise druhá, v níž ochraňujete přítele prchajícího ze zajetí. Úkolem bude jednak střelbou naházet poklopy na kanály a prkna přes výkopy tak, aby nebohý Coco mohl bezpečně projít, a v další části zneškodnit odstřelovače v protějším domě a zlikvidovat výbušninu v autě. Nebýt předchozího levelu (a většiny těch dalších), dostal by teď Torrente mnohem povzbudivější ohodnocení. Dále se můžete těšit na „vzrušující" ochranu modelek poletujících po městě, „napínavou" likvidaci mafiánských bossů, „fantastickou" záchranu rukojmích a mnoho dalších úkolů. Společným jmenovatelem většiny z nich je zdlouhavost, stereotypnost, nudnost a obtížnost.

Ani výběr zbraní mnoho nezachrání. Pistole, uzi, brokovnice… prostě klasika. Nejzábavnější je ovšem granátomet, popřípadě bazuka – demolováním projíždějících aut si můžete alespoň trochu zpříjemnit hraní. Pokud však těmito kalibry disponují nepřátelé, je na malér zaděláno – výstřel, výbuch, už ležíte na zemi s utrženýma nohama a ani netušíte, od koho nebo odkud to přišlo a můžete si dát misi od začátku. Chybí tu totiž možnost ukládání. Alespoň, že se po každém splněném podúkolu hra sama uloží.

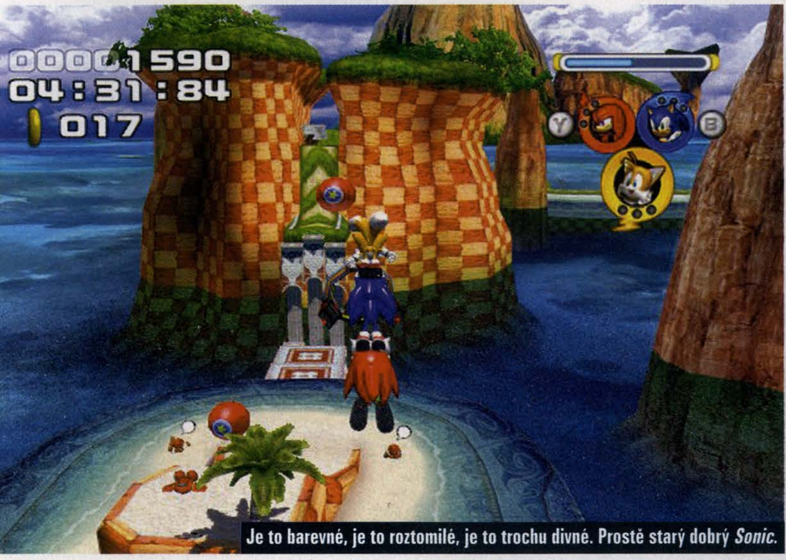
Pokud bychom měli najít něco, co by se dalo vysloveně chválit, tak snad jedině rychlé odinstalování. Teď ale vážně. Kromě solidní grafiky je to design některých map a jedna či dvě zajímavější mise. A nesmíme zapomenout ani na bonusová kola, při nichž z auta odstřelujete nepřátele. Pokud tyto kratičké mise splníte, získáte dobrou zbraň pro snazší začátek v dalším úkolu. Ale to je sakra málo. ⏮

JAN KRÁTKÝ
05G0090

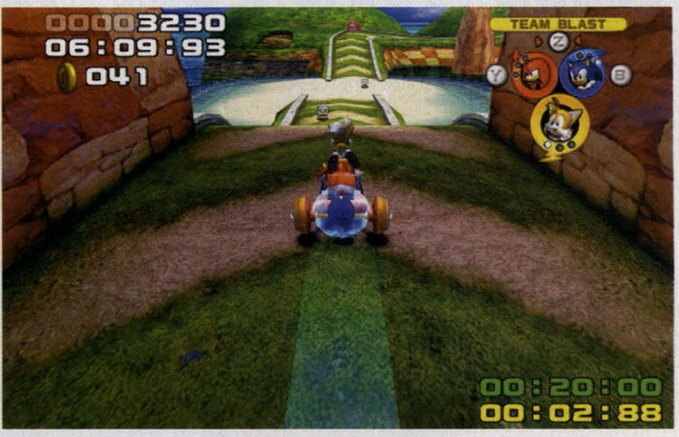
VERDIKT: Torrente není vhodná hra pro žádnou věkovou kategorii, pohlaví ani rasu.

35 %

sonic heroes



Je to barevné, je to roztomilé, je to trochu divné. Prostě starý dobrý *Sonic.*



Výrobce: Sonic Team ● **Vydavatel:** Sega Europe ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.toughteam.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 800 MB, 3D karta 16MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,4 GHz, 256 RAM, HDD 1,5 GB, 3D karta 64 MB

Sonic – nejznámější, nejmodřejší a nejrychlejší ježek, jaký kdy běhal po PC a konzolích, stálice herního světa, kterou jen tak nikdo nezničí – je zase tady. A že není sám, je snad všem jasné.

Stejně jako při svém posledním 3D dobrodružství má s sebou kamarády. Tentokrát jde ale hlavně o týmovou práci, při níž každá postavička disponuje speciálními schopnostmi, které společně všechny dovedou zdárně ke šťastnému konci. Tým je trojčlenný, přičemž jedna postava je zaměřena na rychlost, druhá dokáže létat (je schopná přenést celou skupinku na různá vyvýšená místa) a poslední je silná – rozmlátí i velké kusy skály.

Ve hře si můžete vybrat mezi čtyřmi týmy. Kromě hlavních hrdinů, za které budete hrát, se ovšem mění i cíl a celková obtížnost. Růžový tým – ovládáte Amy Rose, Big the Cat a Cream the Rabbit – patří úplným začátečníkům. Automaticky se pro něj spouští tutoriál a celková obtížnost je sražena na nejnižší úroveň. Klasický Sonicův tým, v němž je samotný Sonic, starý dobrý Tails a drsný červený ježek Knuckles, je založen hlavně na rychlé akci. Dále tu máme Dark tým se Shadowem (zlým klonem Sonica), robotem E-123 Omega a netopýří krasavicí Rouge. To už přichází na řadu trochu jiná úroveň a obtížnost hry se nepatrně zvýší, ovšem nijak dramaticky. Poslední skupina je Chaotix. Tahle zvířátka jsou ostřílení hoši a plní úkoly za peníze, proto máte, kromě obyčejného proběhnutí mise, ještě množství melouchů, které musíte splnit.

> **S rostoucími levely jsou postavičky v dovednostech stále lepší a navíc se učí všelijaká komba pro likvidaci nepřátel a překonávání obtížných míst.**

Dokonce i příběhy se liší dle vybraného týmu. Sonic dostane podezřelý dopis od hlavního záporňáka doktora Eggmana, jenž vyrobil jakousi ničivou zbraň. Zjistit, o co se jedná, je pro něj samozřejmě obrovská výzva. Ježice Amy z Růžového týmu, která Sonica k zbláznění miluje, se rozhodne jej následovat a připojit se k velkému dobrodružství. S Dark týmem se zase Rouge snaží najít dr. Eggmana, takže se vlastně všichni snaží najít všechny.

Cíle jednotlivých misí jsou jasné – proběhnout a přežít. Po cestě nacházíte prstýnky, které se počítají do celkového skóre a vy se pak můžete chlubit, jací jste machři. Důležitější ovšem je, že když na vás zaútočí nějaká potvora a vy nemáte jediný prstýnek, tak umíráte.

Postavy disponují levely, které si zvyšují nejen svou aktivitou ve hře, ale také pomocí speciálních bublinek, jež nacházejí během misí. S rostoucími levely jsou postavičky v dovednostech stále lepší a navíc se učí všelijaká komba pro likvidaci nepřátel a překonávání obtížných míst.

Hra není příběhově nijak složitá a poblíž se neustále nachází nějaká ta nápověda, takže se nad logickými úkoly opravdu nezaseknete. Stejně tak nepřátele není nijak šíleně složité pokořit. Jediným kamenem úrazu je ovládání – na klávesnici můžete zapomenout, jelikož *Sonic Heroes* je vytvořen primárně na konzole. Stejně tak vás občas pěkně naštve kamera, obzvlášť pokud se na vás řítí obří kámen a vy se nemůžete otočit dopředu, takže běžíte totálně poslepu.

Sonic Heroes je pohlazení po hráčově duši především jako návrat ke klasickému designu starého dobrého Sonica. Kostkaté stěny, zářivé barvičky, loopingy a prstýnky… Nad tím někomu třeba ukápne i nejedna sentimentální slzička. Tempo hry je také vpravdě „sonikovité" – rychlost skutečně cítíte a celý příběh prosvištíte, ani nevíte jak. Což je možná trochu škoda…

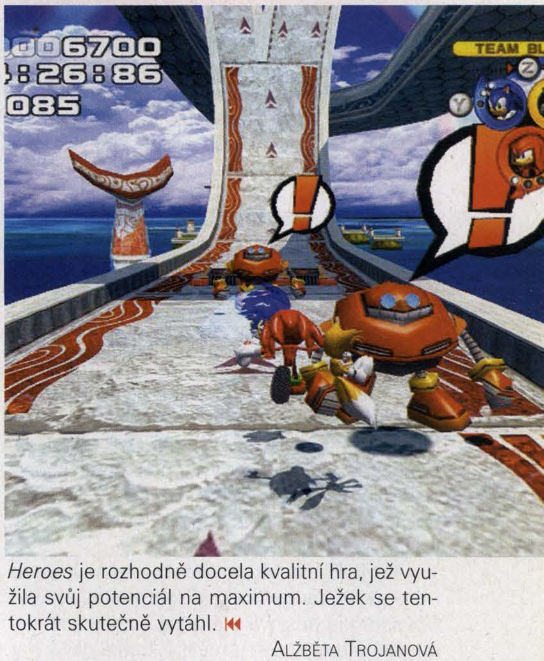
Pokud přimhouříme oči nad nepříjemnostmi s ovládáním a krátkým příběhem, tak *Sonic Heroes* je rozhodně docela kvalitní hra, jež využila svůj potenciál na maximum. Ježek se tentokrát skutečně vytáhl. ◂◂

ALŽBĚTA TROJANOVÁ

05G0091

sonic heroes je
- svižný
- krátký
- starý dobrý Sonic

sonic heroes není
- složitý příběh
- jednoduchý na ovládání
- nudný



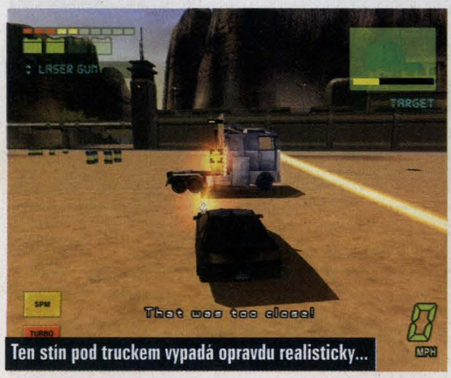
VERDIKT: Až na jisté nedostatky se Sonic vrátil v dobré kondici s množstvím zajímavých inovací.

69 %

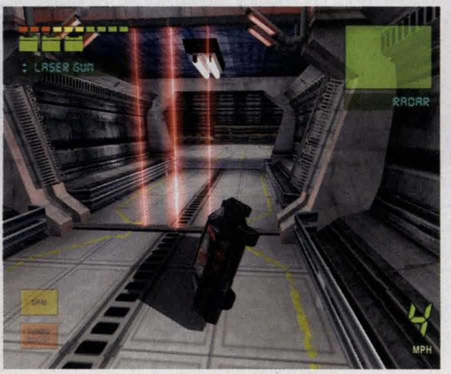
knight rider 2

Výrobce: Davilex Games ● **Vydavatel:** Davilex Games ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.davilex.com ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 600 MB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB

Michael Knight – černý stín letící do nebezpečného světa lidí. Neohrožený muž, který stojí jako bájný rytíř po boku nevinných, bezbranných a bezmocných ve světě zločinců, pro něž neplatí zákon...



Ten stín pod truckem vypadá opravdu realisticky...



Těmito slovy začínal každý díl seriálu Knight Rider, vysílaný na televizních kanálech snad po celém světě. Hlavním hrdinou seriálu byl nablýskaný černý Pontiac Firebird, divákům známý jako KITT. Speciální vůz, téměř nezničitelný díky molekulárně vázanému štítu, vybavený vysoce sofistikovanou umělou inteligencí, s vestavěným hlasovým syntezátorem a schopností rozumět lidské řeči, hravě překakoval překážky a vyznačoval se superakcelerací. Herec David Hasselhoff hrál vlastně v seriálu „druhé housle".

Naše trápení s KR 2 naštěstí trvalo jen slabých pět hodin, které stačily ke kompletnímu dohrání hry.

KR 2 využívá oficiální licence Universal Studios, ovšem ne vždy zakoupení drahé licence znamená i výsledek v podobě kvalitní hry. Ve hře se představí všechny známé osoby a objekty z filmu – Michael Knight, Devon Miles, Bonnie Barstow, Garth, Wilton Knight či supervozítka KITT a KARR. Podařilo se společnosti Davilex úspěšně převést televizní fenomén 80. let na monitory našich počítačů?

Nový díl je bohužel obrovské zklamání, a to i pro skalní fandy dnes již kultovního seriálu. Důvodem je doslova vražedná kombinace velmi chabé hratelnosti, směšně krátké délky hry a samotného technického zpracování. Naše trápení s *KR 2* naštěstí trvalo jen slabých pět hodin, které stačily ke kompletnímu dohrání hry. Do této doby se počítá i zhlédnutí všech bonusových videosekvencí a čas potřebný k jídlu, pití i návštěvě koupelny během hraní. Pouhých jedenáct úrovní *KR 2* by v jakékoli jiné průměrné hře mohlo tvořit jedinou delší misi.

Autoři se marně snažili aplikovat alespoň minimální prvky invence a rádoby příběhu. Celý děj se točí kolem pátrání po mizerném cizákovi, který si na vás dovolil poslat pár naváděných raket. Již první level, v němž unikáte dotěrným raketám, překvapí nesmyslným záběrem kamery – vůz řídíte v pohledu opačném ke směru jízdy. Zákeřnosti, které autoři připravili, však pokračují a nabírají na monstrózní síle...

Během hry můžete použít speciální finty supervozu: turbo boost neboli možnost skoku (užijete například pro přeskočení ochranných laserů), ski mód pro projetí úzkými mezerami či pro přejetí traverz (KITT jede jen po dvou kolech), sken mód (nudné a zdlouhavé skenování objektů) a nakonec super pursuit mód (dočasné vysoké zrychlení). Ačkoliv je KITT supervůz, zcela nepochopitelně nevyužijete – až na jednu zanedbatelnou výjimku – právě jeho bleskové rychlosti. Přitom třeba taková stíhací jízda po dálnici či honba zloduchů při vysoké rychlosti by kvalitě hry velice prospěla. Nic takového – celou hru pouze pomalu popojíždíte, donekonečna odemykáte dveře či laserem chráněné brány, hledáte terminály, dobíjíte energii a střílíte po neustále se objevujících robotech, kteří představují v postatě jediného nepřítele ve hře. Pouze sporadicky čelíte útočící helikoptéře, laserovým věžím, kamionu či dvojčeti KITTu – vozu KARR. Roboti, jimž nekvalitně naskriptovaná umělá inteligence velí jezdit kolem vás stupidně dokolečka, vyjíždějí vždy v řadě po třech. Panebože, hlavně už ne další roboty...

Zmatenosti hry přispívají i nedomyšlenosti (třeba ochranný štít, který však solidně ubírá energii KITTu, k čemu pak je?), množství chyb ve hře, naprosto nepoužitelná kamera, dementní AI, pouze tři zbraně – laser, plasma a rakety – a těžkopádná (ne)ovladatelnost vozu. V kombinaci s chabým příběhem, velmi slabou grafikou a ozvučením spolu s nepochopitelnou absencí multiplayeru nám vychází v mlze se ztrácející hratelnost, kterou nezachrání ani bonusové prvky hry v podobě extra videí a obrázků z filmu či krátkého znalostního kvízu... ◂◂

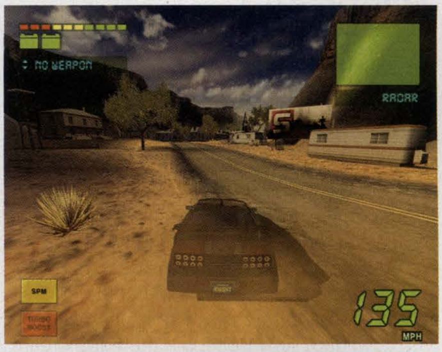
LADISLAV ČERVINKA

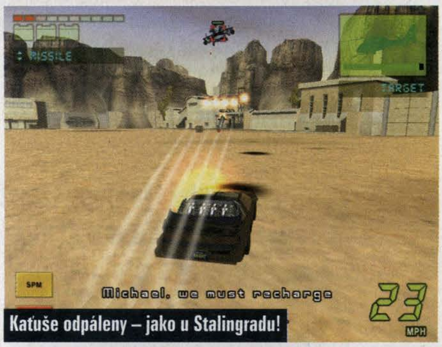
05G0092

knight rider 2 je	**knight rider 2 není**
● především o supervozu KITT ● hardwarově nenáročný ● jen pro skalní příznivce seriálu	● o rychlé jízdě ● hra na dlouhé zimní večery ● přeplněn nápady

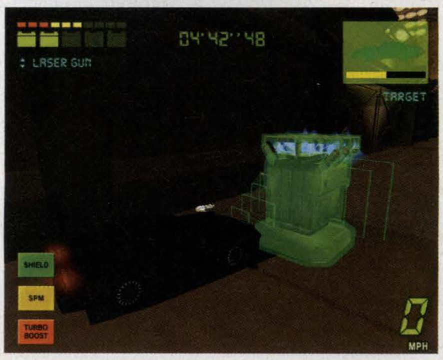
VERDIKT: Krátká a nezábavná vzpomínka na kdysi slavný seriál...

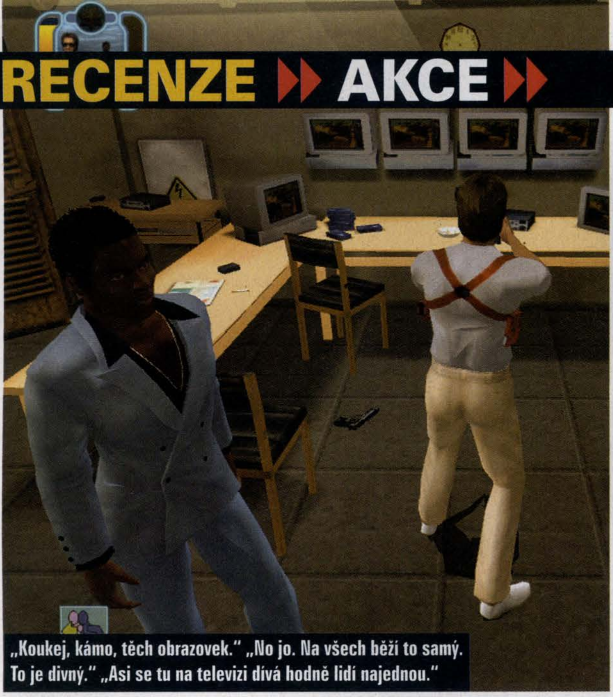
25 %





Kaťuše odpáleny – jako u Stalingradu!




„Koukej, kámo, těch obrazovek." „No jo. Na všech běží to samý. To je divný." „Asi se tu na televizi dívá hodně lidí najednou."

miami vice

Výrobce: Atomic Planet ● **Vydavatel:** Davilex Games ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.davilex.com ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 500 MB, 3D karta 64 MB ● **Doporučujeme:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 500 MB, 3D karta 64 MB

V osmdesátých letech minulého století byly miliony diváků připoutány k televizním obrazovkám díky seriálu s názvem Miami Vice. V něm se dvojice neohrožených a na svou dobu velmi „cool" policistů – Sonny Crockett a Ricardo Tubbs – snažila likvidovat podsvětí v Miami. Často v utajení pronikala do zločineckých organizací a nejednoho gaunera dostala za mříže. Je logické, že pro diváckou sledovanost nechyběly ani zběsilé automobilové honičky a přestřelky.

miami vice je	miami vice není
● jednotvárná	● akční
● o Sonny Crockettovi	● hratelná
● o Richardu Tubbsovi	● na odregování

Od té doby uplynulo nějakých dvacet let a kolegové Sonny s Ricardem se vracejí. Tentokrát si to však kromě televizních obrazovek (v konzolové verzi) namířili i na monitory našich počítačů (uvažuje se prý i o filmu). A jak dopadl jejich comeback? Hned na začátku se dostanete do odporného konzolového menu, v němž zanedlouho zjistíte, že jakákoliv změna kláves je naprosto nemožná! Už tento fakt svědčí o tom, že autoři hry mají zřejmě stále pocit, že se stále nacházejí v osmdesátých letech. Jako otrlí počítačoví hráči však jen potřesete hlavou a vrhnete se rovnou na samotnou hru.

Vlastně se jenom snažíte pravým myšítkem zaměřit v běhu potenciálního protivníka a levým jej rozstřílet na kusy. A tak pořád dokolečka.

Nejprve vás uvítá jeden z hlavních hrdinů, frajírek Crockett. Zrovna se chystá po dlouhých letech tvrdé detektivní práce dopadnout překupníka drog Manuela Ortegu, a konečně tak zničit jeho zločineckou organizaci. Věci však nevyjdou přesně podle plánu a nastává první přestřelka, v níž se vlastně dozvíte, jak bude vypadat celý zbytek hry. Svoji postavu ovládáte z pohledu třetí osoby. Již ve druhé misi se k vám připojí parťák Tubbs a od toho okamžiku můžete přepínat mezi ním a Crockettem. Vcelku jsou si oba detektivové podobní, najdeme ale přece jen několik rozdílů. Jedním je barva jejich kůže, díky druhému je Sonny specialista na pistole a Ricardo na těžší kalibr typu brokovnice a konečně třetí dělá z afroamerického parťáka totálního debila. Jedině Sonny totiž dokáže vyskočit na překážky sahající – a teď se podržte – až do výše jeho pasu! Na druhou stranu Tubbs zvládne vyrazit pevnější dveře.

Jakmile se chopíte ovládání, musíte se postarat o holé přežití. To je sice trochu usnadněno regenerací životní energie, nicméně ani tak nemáte vyhráno. Nepřátelé čekají prakticky na každém rohu, a jakmile vystrčíte nos, chtějí vám jej ustřelit. Je pravda, že autoři přidali možnost vyklánět se zpoza překážek, nicméně díky vskutku velmi nepovedené kameře je to v těsnějších místech naprosto nepoužitelná funkce. Vlastně se tak jenom snažíte pravým myšítkem zaměřit v běhu potenciálního protivníka a levým jej rozstřílet na kusy. A tak pořád dokolečka.

Prostředí se sice mění – z továrny se dostanete do galerie, autoopravny a výrobny drog – všude to ale víceméně vypadá stejně. Stále jen běžet, střílet a sem tam sebrat nějakou zbraň po mrtvém gaunerovi či důkaz, abyste si připadali jako skuteční policejní důstojníci. Vše je naprosto lineární, a ztratit se tak můžete jen díky pitomé kameře.

Shrnuto a podtrženo, pokud si chcete užít trochu kvalitní zábavy, sáhněte raději po titulech typu *Half-Life 2* či *Prince of Persia: Warrior Within*. Jestliže naopak hledáte jen tak nějakou rychlovku na odreagování, bude rozhodně lepší třeba *Jets'n'Guns* či jiný kvalitnější titul. Zkrátka a dobře: na Miami Vice je po dvaceti letech lepší rozhodně zapomenout. ◂◂

JINDŘICH KRÁTKÝ
05G0093

VERDIKT: Nepovedená střílečka podle seriálu z minulého století.

40 %

Grafika je docela roztomilá, ale nenechte se zmýlit. Pod pozlátkem se skrývá bída a utrpení.

dragon's lair III

Výrobce: Digital Leisure ● **Vydavatel:** Digital Leisure Inc. ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.digitalleisure.com ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HDD 20 MB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 850 MHz, 256 MB RAM, HDD 1,2 GB, 3D karta 64 MB

Když se nám dostal do rukou počin *Dragon's Lair III*, dlouho jsme nechápali, jak to vlastně autoři myslí. Je to omyl? Recese? Ne, došlo nám to mnohem později. Tvůrci „hry" jsou vládou USA placení agenti potírající herní průmysl.

Jejich úkol je prostý – zavalit počítačové prodejny tituly, jež soustavně ničí hráčovu duši a touhu po intenzivním požitku ze hraní. Důrazně doporučujeme všem, kteří mají úctu ke strojům produkujícím zábavu v podobě pixelů a umělé inteligence: Nehrajte *Dragon's Lair III*!

Nejprve je třeba se poklonit úchvatnému příběhu. Jako princ Dirk musíte zachránit spanilou princeznu Daphne, kterou uvěznil na svém hradu plném nástrah zlý černokněžník Mordoc. Vskutku neotřelé, protože podobný scénář jsme samozřejmě tisíckrát neviděli, nečetli a nehráli. Schválně počítejte s námi – to máme minus 25 % za stokrát oprané téma, takže zatím jsme na slušných 75 %. Nebude to však trvat dlouho, protože autoři mají přichystáno několik dalších lahůdek. Hra je zcela nepochopitelně na dvou CD či na DVD pro skutečné fajnšmekry, kteří si mohou onen skvost pouštět na svých stolních DVD přehrávačích. Pokud tak učiní, tak je stejně jako jejich PC kolegy čeká milé uvítání v podobě nechutného fialovočernožlutočerveného menu. Zde se nabízejí dvě osudové volby – Play nebo Watch, což je to v podstatě to samé, jak dále vysvětlíme.

▸▸ VE SPÁRECH ZLA

Ať kliknete na to či ono, čeká vás stejná porce nudy. Jen utrpení si můžete trochu zkrátit, když zvolíte Watch, při němž PC proběhne hru za vás. Paradoxně není zajata princezna Daphne, ale vy, protože musíte hrát hru, která se hrát nedá.

> **Paradoxně není zajata princezna Daphne, ale vy, protože musíte hrát hru, která se hrát nedá.**

Udatným a odvážným hrdinou jest ten, kdo se opováží vstoupit do hry a nechá se zatáhnout do temných tenat herního bahna. My jsme odvážní byli, ale brzy jsme toho litovali, neboť odvaha někdy znamená také hloupost. Ano, hloupost je se na tuto „hru" jen podívat, natož ji spouštět. Když jsme asi po dvacáté zhlédli úvodní intro, došlo nám konečně, že bychom měli něco dělat. Dlouho jsme nechápali, proč v úvodním videu hlavní hrdina stále záhadně umírá, zkusili jsme tedy „něco" zmáčknout – mezerník. Jaksi záhadně to zafungovalo a ocitli jsme se v další sekvenci neboli ve zloduchově doupěti. Tam skončila naše trpělivost. Když totiž donekonečna posloucháte lehce afektovaný hlásek princezny Daphne, jak opakuje: „Dirk, the wizard is really powerful," začínáte hru pomalu ale jistě nenávidět. A to jsme teprve v půlce, což znamená minus dalších 25 %, takže teď už je to celkem slabých 50 %.

▸▸ JEDNA VELKÁ NULA

dragon's lair III je

- kandidát na titul „Stupidita desetiletí"
- humpl
- zločin

dragon's lair III není

- hra
- pro lidi
- v ničem zajímavý, hezký ani zábavný

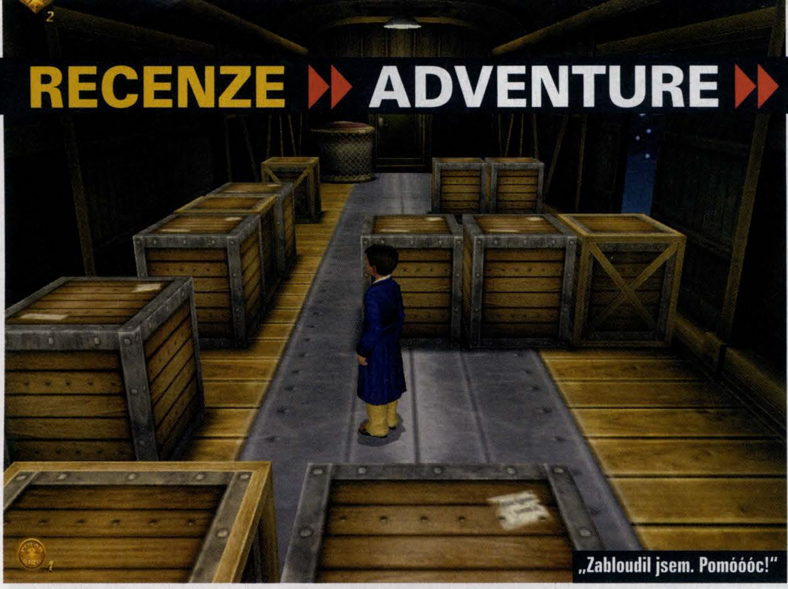
V manuálu se píše, že Dirka ovládáte pomocí klávesových šipek a mezerníku. To je ovšem naprostý omyl. Nemyslete si, že můžete běhat se zlobivým princátkem, jak se vám zachce, a máchat přitom mečíkem. Hra má naskriptované všechny pohyby a vy jen někdy za určitých okolností praštíte do jedné z výše uvedených kláves – pak se Dirk ráčí pohnout. Pokud nestisknete tu pravou ve správnou chvíli, hrdina zemře. Výsledek je jasný – vztek a zběsilé bušení do klávesnice, toť celá podstata hry. Totální linearita, která vám nedovolí ani „ťuk", znamená minus dalších 25 %.

A teď to nejdůležitější – hratelnost. U všeho ostatního bychom očko lehce přimhouřili a dali možná i kapánek lepší hodnocení. Ale když toto dílko nemůžete vlastně ani pořádně hrát – odčítáme dalších 25 %. Výsledkem je čistá nula, kterou si paskvil zaslouží. My jsme ovšem velkorysí a těch 5 % v konečném hodnocení je za následující: lehce podprůměrné zvuky, docela hezkou grafiku a skutečnost, že autoři nevytvořili multiplayer. Při představě hromadné pařby takovéto zhovadilosti se musí dělat zle i zarputilému sodomitovi. ◂◂

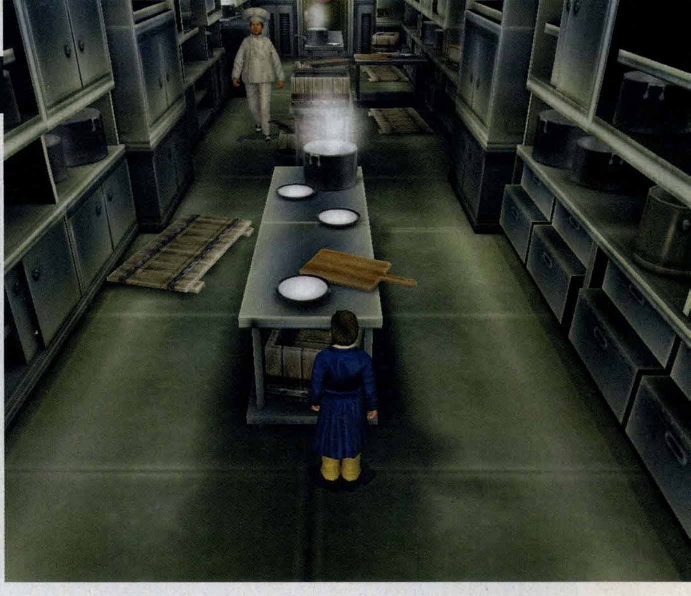
Radim Letovský
05G0094

VERDIKT: Pro gamblery, kteří chtějí podstoupit odvykací kůru, a pro masochisty, jimž dělá dobře velká, ale opravdu velká bolest.

5 %



„Zabloudil jsem. Pomóóóc!"



polar express je

- zoufalství
- bez titulků
- zmetek

polar express není

- adventura
- pro velké a…
- bez jejich pomoci ani pro malé

polar express

Výrobce: Blue Tongue ● **Vydavatel:** THQ ● **Distributor pro ČR:** není známo ● **Lokalizace:** není známo ● **Internet:** www.polarexpressgame.com ● **Multiplayer:** ne ● **Minimum:** CPU 400 MHz, 128 MB RAM, 1,2 GB HDD, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, 1,2 GB HDD, 3D karta 64 MB

O některých hrách píšeme, protože jsou úžasné, byl by hřích se o nich nezmínit a pokládali byste nás prostě za hlupáky, kdybychom je přehlédli. Jiné nejsou sice tak skvělé, ale někoho by mohly pobavit, tak proč je nepředstavit. A před dalšími vás musíme varovat.

Polar Express patří bohužel do poslední kategorie a nejedná se o nic jiného než o bídné využití filmové licence. Hra se snaží z nebohých zákazníků vyždímat nějaký ten těžce vydělaný peníz a zcela prachsprostě parazituje na komerčním úspěchu filmové předlohy. U nás ve střední Evropě si sice můžeme o Santa Clausovi myslet, co chceme, ale pro malé Američany má animovaný film režiséra Roberta Zemeckise zcela jistě svoje kouzlo. A jestli není vaším vánočním hrdinou Ježíšek, ale bělovousý břicháč v čevené kacabajce, a jestli vám nevadí sladká kokakolově kýčovitá atmosféra, bude se vám film Polární expres třeba taky líbit. Jedno se mu totiž musí nechat: úchvatné pokročilé animace, jaké se jen tak nevidí. Při nich byl použit nejen klasický „motion capture", ale také zcela nová technologie „performance capture", při níž byla pomocí sto padesáti reflexních bodů snímána mimika hercovy tváře. Virtuální Tom Hanks v hlavní roli průvodčího vlakové soupravy, řítící se na Severní pól do elfího města za Santa Clausem, odvedl slušný výkon.

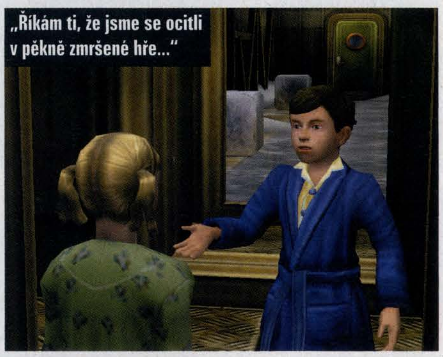
> **Vývojáři sice vyrobili dětskou hru, ale děti ji bez rodičů nebo starších sourozenců nemají šanci samy dohrát.**

Hrdinou celého filmu je malý bezejmenný chlapec, jemuž na Štědrý večer pod okny nezacinkají rolničky na Santově povozu taženém „finlandskými" soby, ale probudí jej rachot a houkání kouzelného vlaku. Chlapeček se jako ve snách vypotácí z domu a nastoupí do polárního rychlíku k ostatním dětem ve slušivých pestrobarevných pyžamech. No a jede za Velkým Santou – problém ovšem je, že nemá lístek.

Jestli se divíte, proč v GameStaru rozebíráme film, tak to má hned dva důvody. Za prvé něčím tu stránku zaplácnout musíme, protože o hře samotné se toho moc napsat nedá, a za druhé jsme vám řekli, o čem hra je. Kopíruje totiž naprosto věrně filmovou předlohu, a jestli chcete něco vědět, tak je docela pěknou ukázkou promarněné příležitosti. Chudák Chris Van Allsburg – podle jeho surrealistické knihy, za niž obdržel několik cen, byl film „natočen" – pravděpodobně hru nikdy neviděl, ačkoli scénář k filmu podléhal jeho pečlivé kontrole. Jinak by musel praštit pěstí do stolu, rozlomit ho vejpůl a zakřičet: „Tohle nesmí mezi lidi!"

Ačkoli film si užije celá rodina, tak hra je zjevně zacílena pouze na děti. Problém ovšem je, že průměrně inteligentní a šikovný sedmiletý capart ji probruslí během tří až čtyř hodin, což je skutečně ostudné. Ano, možná ho to bude bavit (pokud radši nepůjde ke kamarádovi pařit *Tekkena* na PS2), ale pochybujeme o tom. Dalším úskalím je skutečnost, že mu ale budete muset na několika místech pomoci – určité úseky se nám povedlo projít až popáté a nedovedeme si představit, jak by s nimi zápasil malý hráč. Vývojáři sice vyrobili dětskou hru, ale děti ji bez rodičů nebo starších sourozenců nemají šanci sami dohrát.

Ačkoli se *Polar Express* cpe mezi adventury, mnoho společného s tímto žánrem nemá. Jedná se o slepenec primitivních miniher a u většiny si oddychnete, až je budete mít za sebou. Chvíli odrážíte míčky na zlého paňácu (tenis), pak se plížíte za zády kuchaře pro ztracenou jízdenku (*Metal Gear Solid*, ve skutečnosti stačí na jednom místě počkat a proběhnout zbytek pětimetrové trasy) nebo sjíždíte ledovou horu (lyžování). Hra se sama uloží po dokončené sekvenci miniher, ale pokud ztratíte příliš mnoho životů, musíte celou „zábavu" absolvovat znovu. Nedostatečná délka hry se tak překvapivě stává její předností.



„Říkám ti, že jsme se ocitli v pěkně zmršené hře..."

Grafika je primitivní a odfláknutá. Textury vytvořil někdo během přestávky na oběd v Paint Shopu a celá hrůza vynikne obzvláště ve srovnání se spojovacími animacemi převzatými z filmu. Ty tak zůstávají jediným kladem jinak podřadného projektu. Ale to už je lepší si za ty peníze koupit lístky do kina. No a když se nám pajdulák zasekl mezi hračkami, nešlo s ním nijak hýbat, kamera se rozklepala jako v posledním tažení a nezbylo než restartovat, byla to už ona pověstná poslední kapka do poháru trpělivosti. ◂◂

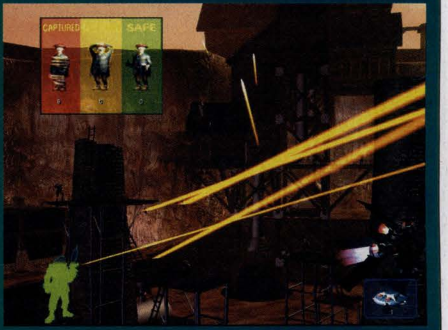
TOMÁŠ MAYER
05G0095

VERDIKT: Mizerná hra, která by vás mohla odradit od zhlédnutí kouzelného filmu. Jediná rada je – nehrát!

22 %

armed & dangerous

Výrobce: Planet Moon Studios • **Vydavatel:** LucasArts • **Distributor pro ČR:** Cenega Czech • **Žánr:** akce • **Multiplayer:** ne • **Cena:** 299 Kč • **Lokalizace:** manuál • **Vydáno:** prosinec 2003



Giants: Citizen Kabuto – hra, která se svou originalitou a zábavností zařadila po bok takových pecek, jakými byly *MDK, Dreams to Reality* nebo *Messiah* od Shiny Entertainment. Vždyť také část týmu Planet Mood Studios z legendárních Shiny pochází. A podobně jako měli *Giants* ke svým předchůdcům blízko výtvarným stylem, hratelností a originalitou, podobají se *Armed & Dangerous* právě hře *Giants.* Vždyť koneckonců běží na stejném, i když značně vylepšeném enginu. Ovšem na rozdíl od *Giants* jde o v případě *Ozbrojených & nebezpečných* o totální akční řežbu. Zlý král-magor chce změnit celé království v zábavní park pro svého syna, dementního prince-magora, k čemuž mu má dopomoci kouzelná kniha. Tu se ovšem pokusí zachránit hlavní hrdina Roman a trojice jeho úchylných přátel – robot Q1-11 se smyslem pro suchý anglický humor a se závislostí na čaji Earl Grey, skrček – tedy pardon – velký mág Rexus a demoliční expert „krtkoid" Jonesy, který sice vypadá, že je slepý jako patrona, ale stejně kolem sebe metá dynamitové štangle hlava nehlava.

Přestože se k vám společníci v boji občas připojí, většinou stanete proti přesile sami. A tady to znamená proti tisícihlavé přesile. Naštěstí je tomu přizpůsoben i arzenál – o nic méně úchylný než celá hra. Pušku, samopaly, kulomety a granátomety, to má každý. Ale generátor miniaturních černých děl, podzemní žralok požírající nepřátele nebo zbraň, jež otočí hru nebem dolů a všechno začne padat „vzhůru", tak to jsou opravdu superúchylnosti, které jen tak někde nevidíte. Jenže až budete kosit stovky a stovky nepřátel (o nic jiného vlastně ve hře nejde), a to včetně nebohých veverek a tučňáků, přijdou sakra vhod. Pokud se vám teď zdá, že *Armed & Dangerous* je jen bezhlavou akcí, máte pravdu. Kromě toho je ale také chytlavá, s ohromným spádem a geniálními videosekvencemi, u nichž se budete dusit smíchy, a budete hrát stále dál a dál, jen abyste viděli další. ⏮

VLADISLAV RŮŽIČKA
05G0097

výhodnost koupě: 85%

delta force: black hawk down

Výrobce: NovaLogic • **Vydavatel:** NovaLogic • **Distributor pro ČR:** Cenega Czech • **Žánr:** akce • **Multiplayer:** ano • **Cena:** 599 Kč • **Lokalizace:** manuál • **Vydáno:** březen 2003

Somálsko, občanská válka, genocida, hladomor. Klanové potyčky přerůstají ve stále větší a větší konflikty, a když je nakonec zmasakrována část mírového sboru, vloží se do akce USA. Cílem je najít a zlikvidovat nejmocnějšího kmenového vůdce Muhammada Aidida. Dva vrtulníky UH-60 se ale povstalcům povede ve městě sestřelit a z lovců se stává štvaná zvěř – scénář stejnojmenného filmu Ridleyho Scotta určitě všichni znáte.

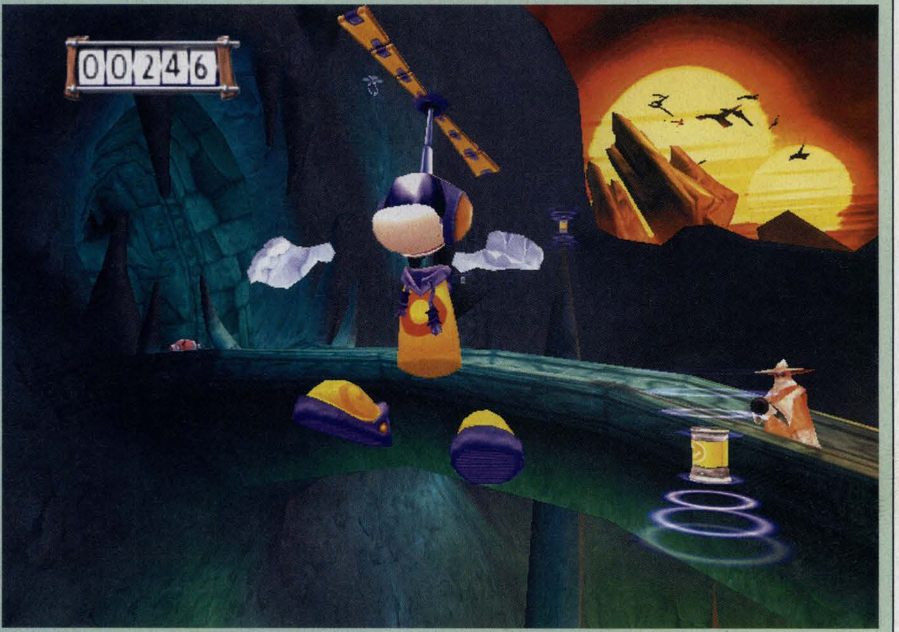
Možná díky skvělé filmové předloze, možná pro atraktivní námět, ale možná také kvůli svým vlastním kvalitám se čtvrtý díl série *Delta Force* stal otřásajícím se oslíkem. Není se čemu divit, *Black Hawk Down* hráče postaví do role člena speciální jednotek – ať už US Rangers, kteří byli tehdy v Somálsku hlavní nasazenou silou, nebo ultra drsných příslušníků Delta Force, nejelitnějších z elitních. Hře se rozhodně nedá upřít ani sloní dávka chytlavé hratelnosti, mise střídá misi, tu sedíte na korbě náklaďáku či za 50mm Browningem v opancéřovaném Hummvee, chvíli letíte vrtulníkem a pak se vláčíte pěšky a okolí pozorujete přes mířidla jedné ze zbraní, jež můžete střídat podle přednastavených balíčků. Pestrá náplň misí, napětí a filmová hudba dovedně maskují, že jde jen o prachsprostou střílečku, navíc se sotva průměrnou umělou inteligencí spolubojovníků i neúprosně skriptovaných nepřátel. Při prvním hraní si toho ale ani nestihnete všimnout, hlavní je totiž zábava, které nabízí *Black Hawk Down* více než dost – v šestnácti singleplayer misích a také v jejich variantách pro více hráčů. Snad jen ta cena mohla být po více než roce a půl od vydání ještě o něco nižší. ⏮

VLADISLAV RŮŽIČKA
05G0098

výhodnost koupě: 69%

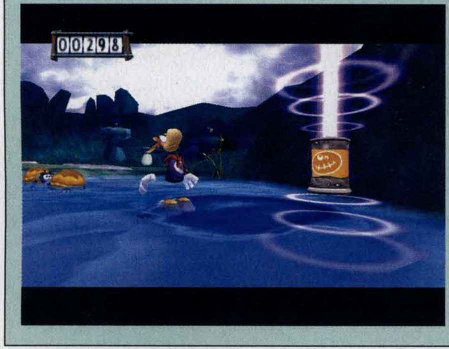
rayman 3: hoodlum havoc

Výrobce: Ubisoft • **Vydavatel:** Ubisoft • **Distributor pro ČR:** Playman • **Žánr:** akce • **Multiplayer:** ne • **Cena:** 299 Kč • **Lokalizace:** kompletní • **Vydáno:** březen 2003



Kdo by neznal charismatického frajera Raymana, který se dokázal vždy bez bázně a hany postavit všem zlým nestvůrám, jež ohrožovaly jeho kouzelnou domovinu. Přestože počítačovým 3D arkádám ještě stále vévodí krásná novinářka Jade ve vynikající *Beyond Good & Evil,* můžete si vyšetřit chvilku i na jejího střapatého kolegu v jeho posledním dobrodružství nazvaném *Rayman 3: Hoodlum Havoc.* Hra vyšla v březnu roku 2003 a i po tak dlouhé době má stále co nabídnout. Nedosahuje sice takových kvalit jako zmiňovaný *BG&E,* ale již na první pohled je znát, že na obou hrách výborně zapracoval slavný Michael Ancel z Ubisoftu.

Rayman 3: Hoodlum Havoc se vrací s kompletním českým dabingem a výraznou slevou, díky níž je i bez rozbíjení vyhublého prasátka dostupný většině hráčů. Pokud patříte mezi arkádové fanoušky, budete se v Raymanově společnosti velice dobře bavit. S radostí zachráníte neohrabaného přítele Globoxe ze spárů vůdce zákeřných černých lumů a kromě toho stihnete spasit i celičký svět. Nenechte se ovšem zmást „pohádkovou" grafikou! Třetí díl slavného Raymanova řádění přichystá spoustu perných chvil, a tak si řádně otestujete pevnost svých ocelových nervů.



Nestačí však jen poskakovat a rozkošně mlátit do všeho kolem, jak tomu ve starších arkádách bývalo zvykem. Místo toho je třeba také sbírat dočasně působící elixíry, jež hlavnímu hrdinovi propůjčí speciální schopnosti. Zkrátka a dobře si užijete spoustu legrace – projedete se na snowboardu, zastřílíte si z lodních děl, poplavete s Globoxem přes rozbouřenou řeku a překonáte spoustu dalších originálních překážek. Aby toho nebylo málo, dočkáte se i drobných RPG prvků v podobě zvyšování Raymanovy životní energie.

Jediné, co vás může trochu zklamat, je grafické zpracování, které se v dnešní době dostalo již o stupínek výše. Pokud vám ovšem záleží hlavně na hratelnosti, přijdete si s *Rayman 3: Hoodlum Havoc* na své a rozhodně nebudete litovat. ⏮

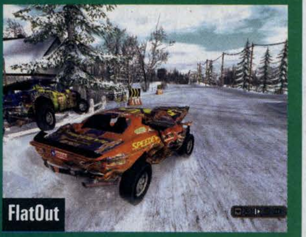
PETR PROŠEK
05G0096

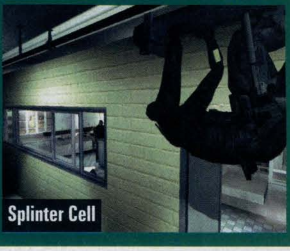
výhodnost koupě: 75 %

VAŠÍ POZORNOSTI DÁLE DOPORUČUJEME TYTO TITULY:

Aliens vs. Predator	Cenega Czech	199 Kč
Beyond Good & Evil	Playman	599 Kč
Desperados	SeVeN M	299 Kč
Etherlords II	CD Projekt	499 Kč
Europe 1400: The Guild	SeVeN M	299 Kč
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	CD Projekt	199 Kč
FlatOut	US Action	299 Kč
Ghost Recon	Playman	299 Kč
Heroes of Might and Magic III Complete	Playman	299 Kč
Icewind Dale II – platinová edice	CD Projekt	599 Kč
Kreed	US Action	299 Kč
Legacy of Kain: Soul Reaver	Cenega Czech	199 Kč
No One Lives Forever	Cenega Czech	399 Kč
Port Royale	US Action	149 Kč
Restaurant Empire	CD Projekt	199 Kč
Runaway	US Action	299 Kč
Splinter Cell	Playman	299 Kč
Unreal Tournament 2003	SeVeN M	399 Kč
Wizardry 8	Cenega Czech	199 Kč
XIII	Playman	299 Kč
Xpand Rally	US Action	299 Kč

Desperados

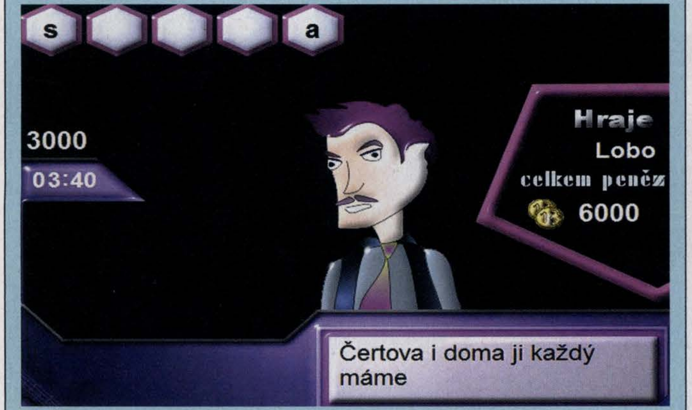

FlatOut


Splinter Cell

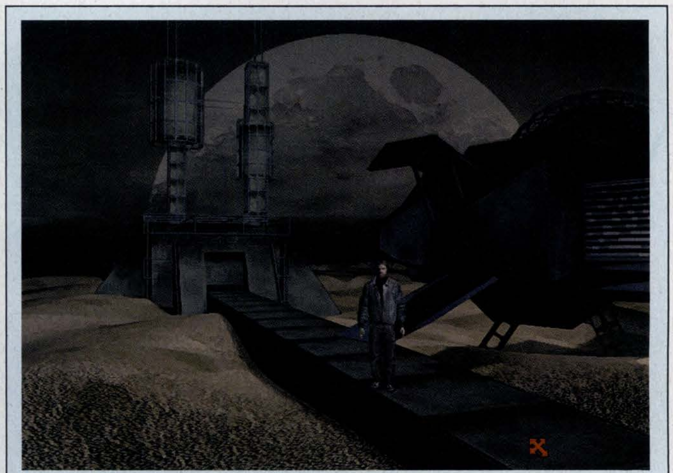
Fallout Tactics

pálí nám to?

Autor: Metlock Games • **Žánr:** logická • **Stav:** na CD/DVD • **Internet:** metlock.wz.cz



Vědomostní televizní soutěže jsou oblíbené u všech generací. Vznikla jich již poměrně pěkná řádka a většina z nich se dříve či později dočkala fanoušky zpracovaného počítačového ztvárnění. Stejný osud potkal i „nováčkou" vědomostní soutěž Pálí vám to?. Několik pokusů o převedení této hry na monitory už proběhlo a my vám nyní představíme ten nejpovedenější. Vytvořil jej vývojářský tým Metlock Games pod modifikovaným názvem *Pálí nám to?*. Pokud náhodou nevíte, o co ve hře vlastně běží, pokusíme se vám pravidla soutěže nastínit. S pomocí stručné nápovědy musíte uhádnout slovo v tajence, která obsahuje s přibývajícím časem stále delší slovíčka. Nejste-li si jisti odpovědí, odkrývají se vám postupně písmenka, dokud slovo nepoznáte. Počítačové zpracování disponuje slušnou databází s více než sedmi sty padesáti slovíčky, která hádáte buď sami, nebo až se třemi kamarády. Celou hrou vás provází moderátor, který sice televizní předloze není moc podobný, ale jeho přítomnost určitě potěší. Ovládání je jednoduché – nevíte-li hledané slovo, šipkou vpravo odhalíte písmeno nápovědy, a pokud chcete hádat, stisknete šipku nahoru, po čemž máte deset vteřin na to, abyste správně odpověděli. Jestliže uhádnete, peníze jsou vaše, a když si povedete nejlépe ze všech tří hráčů, dostanete se, jak je zvykem, do finále. Bohužel ve hře chybí možnost odesílání skóre na internet, což je velká škoda. Celkově je hra zábavně a kvalitně zpracována, a než vyčerpáte její slovní zásobu, bude na světě určitě novější verze, kde by mohl být dle autorů i editor slov.

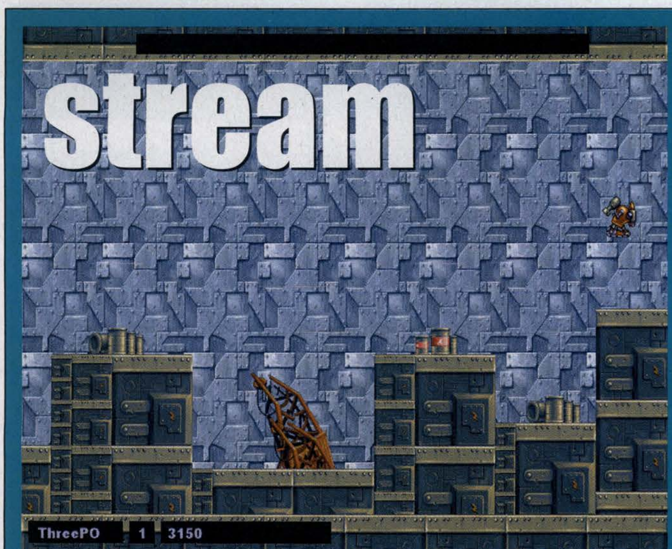


demorte

Autor: NiHiLiS • **Žánr:** adventura • **Stav:** připravuje se • **Internet:** nihilis.games.cz

Jistě si pamatujete na strašidelnou adventuru nazvanou *Mrtvé město,* o níž jsme vás informovali v jednom z předchozích článků. Po jejím dokončení autoři neusnuli na vavřínech a pustili se do práce na novém a ještě děsivějším, profesionálnějším a graficky přitažlivějším titulu *DeMorte*. Více nám hru popsal sám autor: „*DeMorte* je adventure hra inspirovaná povídkou V horách šílenství od H. P. Lovecrafta. Archeologická výprava na vzdálené planetě na samém okraji známého vesmíru odhaluje při vykopávkách fantastická, tisíce let stará tajemství. Pilot nákladní lodi, který má za úkol doplnit jejich zásoby, však nachází základnu naprosto prázdnou. Při pátrání po členech výpravy se ocitá v archeology odhalených temných podzemních prostorách prastarých chodeb a chrámů. Tato hororová sci-fi adventure opět využije služeb Wintermute enginu. Lokace jsou renderovány ve 3D studiu, po nichž se může pomocí myši prohánět hlavní hrdina, tvořený 3D postavou á la *Syberia* či *Alone in the Dark.* Samozřejmě jsme implementovali i původní scénickou filmovou hudbu, vytvořenou jen a pouze pro tuto hru, a namluvení všech důležitějších rozhovorů." Tato slova zní více než dobře, co myslíte? Všichni příznivci hororových adventur se mají vskutku nač těšit.

stream



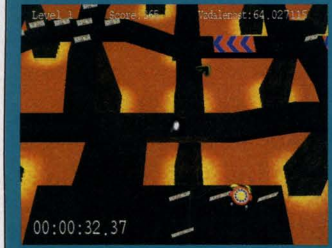
Autor: Berka, Riva, Wami, DJ Dialect • **Žánr:** arkáda • **Stav:** na DVD • **Internet:** není

Jestliže patříte mezi příznivce klasických arkád, mohl by se vám zalíbit originální titul *Stream.* Ten se může pochlubit především netradičním nápadem, skvělou grafikou a celkovou návykovou hratelností. Celé kouzlo spočívá hlavně v neotřelém herním stylu. V klasických hrách podobného žánru ovládáte šipkami pohyb hrdiny a dalšími klávesami skok a střelu. Ve hře *Stream* ovšem šipky vůbec nepoužíváte. Mapa (nebo spíše váš robot) totiž ubíhá neustále dopředu a vy máte na výběr tři druhy skoku, jimiž zdoláváte překážky před sebou. Prvním z nich jen poskočíte, druhým se už dostanete do poloviny obrazovky, a překonáte tak i větší propasti nebo velké výškové „bloky", a posledním mega skokem se vznesete až ke stropu.

Princip se zdá jednoduchý, avšak realizace už je složitější. Musíte totiž pečlivě odhadovat, kam po skoku dopadnete. Skončíte-li na stěně mapy, okamžitě vybuchnete a nastane konec hry. Stejně dopadnete, skočíte-li málo. Naučit se odhadovat výšku skoků vyžaduje hodně tréninku, ale výsledek stojí za to. Hra je totiž velmi zábavná a díky skvělým nápadům v dalších kolech (např. jízda opačným směrem či vzhůru nohama) se brzy stane návykovou záležitostí.

kulička 3D

Autor: Refraktory Games ● **Žánr:** arkáda ● **Stav:** na DVD ● **Internet:** není



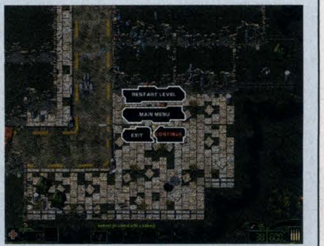
Kovová kulička, uzounká cesta a zběsile uhánějící čas. To jsou hlavní prvky zábavné hry *Kulička 3D*. Jak název napovídá, skutečně se jedná o 3D hru, v níž se dění točí kolem malé kuličky. Ovládáte její pohyb a musíte mít pořádně rychlé reflexy a zdatné ruce, abyste ji dovedli do cíle v pekelném tempu časové tísně. Po cestě jsou pro vás přichystané různé urychlovače či naopak zpomalovače, peníze zvyšující skóre nebo budík, který vám ulehčí od všudypřítomného spěchu. Všechny mapy jsou poměrně pěkně vymodelované, takže všelijaké kopečky anebo naopak propasti patří na denní pořádek. Prostředí tak vypadá různorodě a pěkně na pohled. Celkově je hra zábavná, a pokud zvládnete ukočírovat kuličku dost rychle až do cíle, nemine vás bodová odměna. A o tu běží především. Celkové skóre si můžete ještě vylepšit sběrem bankovek, ležících na mapě v těžko dostupných oblastech. Jak bylo řečeno, hru autoři zpracovali ve 3D, a proto je pocit ze zúžených prostorů opravdu povedený a balancování po úzké trase hráče určitě zabaví. Rovněž kamera nahlíží na scénu bez chybiček, takže se nestane, že byste se museli pohybovat poslepu. ⏮

Level 2
Score:945
Vzdalenost:86.781067
00:00:51.19

starship troopers: new frontline

Autor: Cyber Games ● **Žánr:** akce ● **Stav:** na DVD ● **Internet:** cybergames.ceskehry.cz

Mezi nejzdařilejší freewarové herní projekty loňského roku bezesporu patří zábavná akce *Starship Troopers: New Frontline*. Dva roky vývoje této hry se ukázaly jako opravdu dobře vynaložený čas. Na první pohled vás určitě zaujme grafické zpracování. Ve své kategorii se pohybuje na excelentní úrovni, protože autoři neopomněli přidat různé animace a speciální efekty. Drobnosti, jako je ničení pouličních lamp nebo zkumavek v laboratořích, se ve freewarových hrách často nevidí. Příběh hry tvoří vlastně takovou spojnici mezi filmem a knihou. Děj se odehrává v období po bitvě o Klemdath, kdy mobilní pěchota začíná oblékat tzv. silové obleky, které propůjčují nositeli nadlidskou sílu. Výzbroj tak může obsahovat raketomety, atomovky, granátomety, plamenomety a 22,5mm kulomety. V samotné hře se stanete členem průzkumné čety, jež přistává přímo na planetě, kde se tyhle „hračky" vyvíjejí. Zde musíte čelit útoku obřích brouků, jejichž přítomnost není díky klíčovému strategickému významu jistě náhodná. Hru tvoří celkem třicet misí, během nichž se ani na chvilku nebudete nudit. V boji dostanete k dispozici celkem sedm zbraní od kulometu a brokovnice až po pulzní pušky a raketomet, přičemž každá zbraň navíc umožňuje sekundární mód střelby. ⏮



profil

Nextcorp Software

Nextcorp Software nepatří na poli českých freewarových her k žádným začátečníkům. Právě naopak díky několika povedeným kouskům uvízlo jméno tohoto týmu v podvědomí mnoha hráčů. Nevytvářejí sice žádné rozsáhlé projekty a soustředí se především na jednoduché a dobře hratelné hříčky, ale o to více výsledky jejich produkce pobaví. Jádro Nextcorp Software tvoří v podstatě jen Martin Mikloš alias Jelzin, který spolupracuje s několika externisty. Jelzin má na svém kontě již celou řádku her, mezi nimiž vyniká například vesmírná 2D/3D střílečka *Planeta X*, *Air Strike: Šturmovik 2004* nebo další střílečka *Sentinels*, která vyhrála rychlosoutěž na serveru Gamecode.cz. Zúčastnil rovněž letošního ročníku Becher Game se hrou Puzzle. V současnosti pracuje na počítačové předělávce velmi oblíbené stolní hry Dostihy a sázky, která podle dostupných informací vypadá více než dobře.

nextcorp.borec.cz

becher game 2004 – puzzle

na CD/DVD

Kde jsou ty doby, kdy se celá rodina krčila tři měsíce na koberci a z krabice s nápisem Puzzle 10 000 skládala kousek za kouskem? Tyhle orgie soudržnosti se dnes už moc často nevidí, a proto když se objeví puzzle na počítači, vždy si jej rádi zahrajeme. Nová počítačová varianta byla určena pro letošní ročník soutěže Becher Game 2004, a proto se ústředním tématem stal „třináctý pramen" z Karlových Varů. Hrací plocha je rozdělena na dvě části – ve skládací „montujete" puzzle dohromady a v odkládací si vybíráte ze šesti kousků puzzle (aby to nebylo tak těžké), které se neustále doplňují. Skládat můžete jen dva obrazy, což bohužel není zrovna mnoho. Nicméně sestavovat skládačku lze nejen s předlohou, ale také bez ní, což představuje výzvu pro opravdové mistry. Lze vypnout dělení částiček puzzle po šesti, čímž dostanete k dispozici všechny kousky najednou. Nevíte-li si rady, počítač vybraný kousek puzzle umístí za vás.

dostihy 2005

připravuje se

Stolní hru Dostihy a sázky snad není nutné nikomu dlouze představovat. Kvalitnějšího počítačového ztvárnění se zatím nedočkala. To by však měl velmi brzo změnit tým Nextcorp Software hrou *Dostihy 2005*. Titul si především klade za cíl striktně se držet pravidel původní předlohy. Stejně tak grafika zůstala zachována téměř do všech detailů. Herní pravidla jsou následující. Každý ze čtyř hráčů „hází" kostkou a posouvá se o příslušný počet políček po „stájích", v nichž stojí koníci. Můžete je koupit a inkasovat peníze, když jiný hráč stoupne na vaše políčko. Koupíte-li tři koně ze stejné stáje, lze je následně přihlašovat na dostihy, a tím pádem pobírat od protihráčů větší částky. Autoři nezapomněli ani na bonusové kartičky, které skrývají nejedno překvapení. Hra se určitě stane dobrou zábavou pro mnoho hráčů, zvláště pokud bude implementována možnost hraní po internetu. ⏮

Zajímavosti ze zákulisí

▸▸ Server Ceskehry.cz představil nový koncept soutěže, která by měla nahradit dosavadní měsíční „rychlovky". Organizátoři chtějí vybírat témata, která zvýší autorskou invenci. Výsledná hra by podle jejich představ měla být vyvíjena zhruba čtyři měsíce až půl roku. Téma prvního kola zní „Útěk". Příspěvky do soutěže budou toto kolo přijímány nejpozději týden před zahájením Game Developers Session, jež se bude konat v průběhu března. V hodnocení nebude hrát hlavní roli technické zpracování, ale míra inovace nebo maximální využití zadaného tématu. Podrobnější informace: www.ceskehry.cz.

▸▸ Skončilo další kolo rychlosoutěže na serveru Gamecode.cz, tentokrát na téma 2D arkáda/skákačka. Hlavní cenu – DVD vypalovačku – si díky zábavné hře *Stream* odnesl Lukáš Beran. Vítězi blahopřejeme.

▸▸ Hra *Pět kouzelných amuletů* od týmu Off Studio je již hotova, provádí se jen korektura textů a další drobné úpravy. Autoři hledají dobře anglicky mluvícího a píšícího člověka, který by se podílel na cizojazyčné verzi této hry. Pokud si myslíte, že byste zvládli překlad profesionální adventury, neváhejte a pište na olga@fabry.cz.

ALEŠ KRÁTKÝ, 05G0099

výsledky velké modařské soutěže

Ano, už je to tady. Po několika měsících, kdy jste měli čas na přípravu svých modifikací (a my na jejich následné zhodnocení), se můžeme konečně opět podívat, co za talenty se ukrývá mezi čtenáři GameStaru.

Své příspěvky do třetího kola naší Velké modařské soutěže poslali jak „staří matadoři", které můžete znát z minulých kol, tak tu máme i několik slibných nových tváří. Výsledky jsou poměrně překvapivé – všechny vítězné příspěvky upravují hry, o kterých se v žádném případě nedá prohlásit, že by to byly žhavé novinky. Spíš naopak. *Half-Life* je poměrně letitý a ani hrdinové z *Heroes of Might and Magic IV* nejsou zrovna junáci. Nejvíce nám ale vyrazil dech mod, který se umístil na druhé příčce: že se někdo pustí do úprav nekomerčního titulu a že to zvládne tak dobře, to jsme opravdu nečekali. Opět jsme ovšem museli některé příspěvky ze soutěže bohužel vyřadit. Jsme sice rádi, že už jsme se nedočkali žádných cracků v instalátorech, ale i jejich výslovné nabízení by nás mohlo uvést do nemilých problémů.

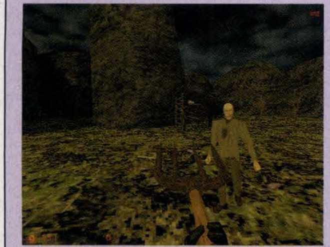
Hodnotili jsme celkovou kvalitu zpracování a odvedenou práci. Při vytváření modů jsou totiž důležité dvě věci: zaprvé odhadnout správně svoje síly a schopnosti, za druhé pak svým předsevzetím dostát. Ve všech třech oceněných případech se tak stalo a nedivili bychom se, kdyby alespoň někteří jejich tvůrci v herní branži zakotvili nastálo. Rozhodně by to nebylo na škodu.

Jak kvalitní byly soutěžní příspěvky, si můžete sami vyzkoušet na DVD příloze. Nám nezbývá než představit šťastné vítěze, kteří si odnesou rychlé procesory AMD Athlon 64. Všem gratulujeme! ⏮

survive in catacombs 2

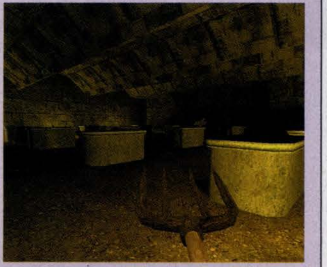
1. místo – procesor Athlon 64 3800+

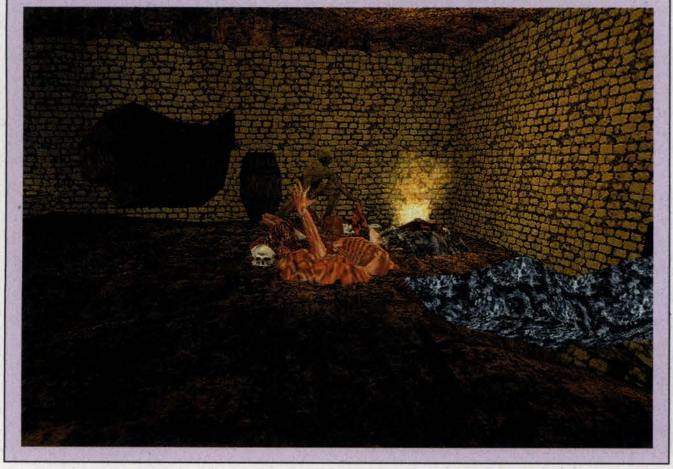
Autor: Roman Rynda ● **Hra:** Half-Life

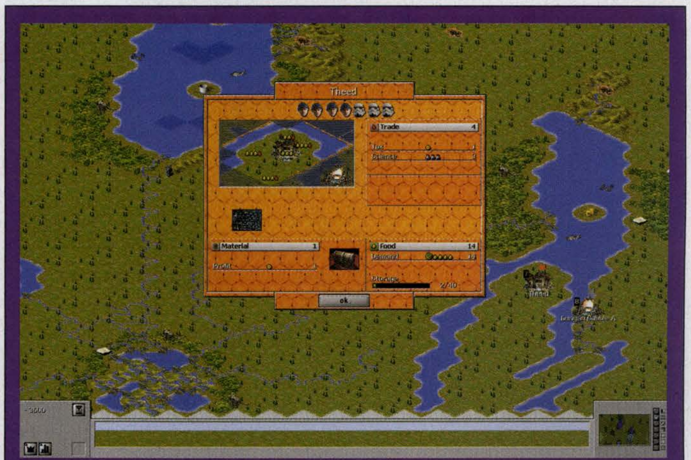


Tvůrce této modifikace je fanouškům naší soutěže dobře znám – je totiž autorem vítězného příspěvku minulého kola, hororového *Survive in Catacombs.* Pokračování je sice o něco kratší, ale propracovanější a designově o něco vyspělejší. I tentokrát se autor snaží navodit tíživou a bezútěšnou atmosféru prostředí, ve kterém není hlavním úkolem pobít všechny nepřátele (to je prakticky nemožné), ale najít včas cestu pryč, utéct jim a doufat, že za dalším rohem či převisem už bude normální svět. Jak už jméno naznačuje, důležité je přežít, všechno ostatní je vedlejší; není to na body, zvítězí jen ten, komu zůstane v žilách alespoň kapka krve.

Velice (ne)příjemně nás překvapilo, jak autor pracuje nejen s vizuálními prostředky (kde byl vzhledem k letitosti enginu dost omezen), ale také se zvukem. Už od samého začátku, kdy se objevíte v temné kobce s pouhými vidlemi v rukou, bude vaše nervy bombardovat střídání tichých, tajuplných pasáží s náhlými hlasitými výkřiky či nečekanou gradací hudby. Můžeme vám garantovat, že se budete bát. Dokážete ale také přežít? ⏮







star wars c-evo mod

2. místo – procesor Athlon 64 3500+

Autor: Matěj Zabský ● **Hra:** C-Evo (www.c-evo.org)

Jak jsme už předeslali, *Star Wars C-Evo* mod byl největším překvapením celého třetího kola Velké modařské soutěže. Že se objeví výtvory pro *GTA: Vice City, Half-Life* a nějaké ty mapy do strategií, s tím jsme počítali. Ale tohle jsme vážně nečekali. Upravovat nějakou freewarovku? Proč, proboha? Už po krátkém ozkoušení hry jsme ale pochopili, v čem spočívá její kouzlo (a naše nevědomost). *C-Evo* je totiž ve svém jádru jakousi bezplatnou verzí slavné *Civilization.* No a zmíněný mod je totální konverzí, která přesouvá celé dějiště z naší vlastní historie do budování říší v univerzu Hvězdných válek.

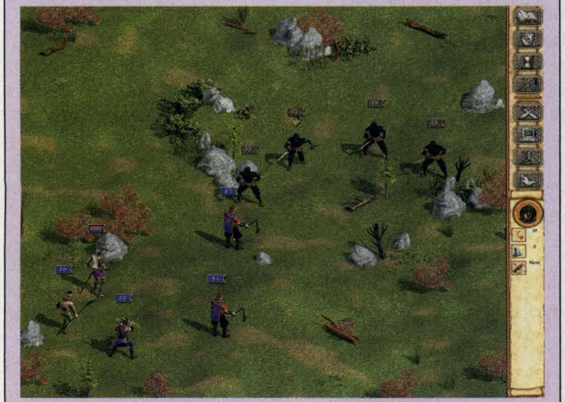
Změněno je naprosto vše – jednotlivými národy počínaje a technologickým stromem konče. Při spuštění nové hry si dokonce můžete vybrat jeden z modelů AI podle toho, jak moc si sami věříte a jak máte výkonný počítač (některé použité algoritmy dokáží ukrojit především u starších PC nezanedbatelnou část výkonu). O komplexnosti *Star Wars C-Evo modu* vypovídá také to, že je čtyřikrát větší než původní hra. Ale nebojte se: ono „čtyřikrát větší" znamená 4 megabajty... ⏮

Imperial Base 1A
Trade
Material
Food
ok

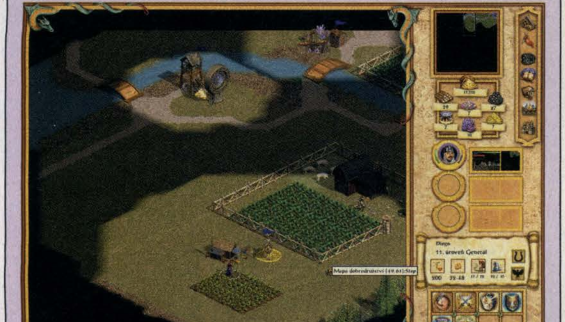
the lord of doom

3. místo – procesor Athlon 64 3200+

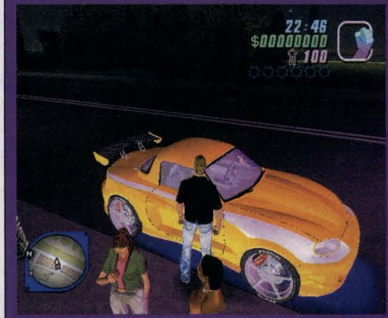
Autor: Vladimír Slezák ● **Hra:** HoMaM IV: Winds of War



Mohlo by se zdát, že vytvářet mapy pro tahové strategie je poměrně snadné. Kdo si to však jednou zkusil, ten nám dá za pravdu, že opak je pravdou. Jednoduchý interface svádí k naskládání různých prvků bez ladu a skladu, přičemž ústřední myšlenkou tvůrce je pouze provést hráče z jednoho konce mapy na druhý, napakovat jej co nejvíce mocnými artefakty a rozdávat zkušenosti prakticky za nic. V sérii čtyř scénářů *The Lord of Doom* vás nic takového nečeká. Všechny mapy jsou provázány celistvým příběhem a zavedou vás do prostředí, které má daleko k přeplácaným „zkušebním" výtvorům lidí, kteří poprvé usedli k editoru. Zdejší střídmost je sice možná chvílemi až přehnaná, ale aspoň si pak budete vážit každého vyhraného souboje a získaného artefaktu – doplňování sil je zdlouhavé, a tak se vám každá nerozvážnost vzápětí vymstí. Také nás potěšilo, že prostředí je uvěřitelné a má blíže ke skutečnému středověku než k pohádkovému fantasy; odolat pokušením, která editor *HoMaM IV* nabízí, nejspíš nebylo nic snadného. Díky tomu ale mapy patřící k *The Lord of Doom* snadno rozeznáte od těch, které pro vás připravilo 3DO. ⏮



„bramborové" medaile



⏭ Mezi dalšími příspěvky zaslanými do naší soutěže jednoznačně kralují mody pro *Grand Theft Auto: Vice City. New Age 2: Not Only Tuning* jsme sice vyřadili z hodnocení, ale na DVD vám jej rádi přinášíme. Jedná se totiž o slušně zpracovanou sbírku různých modů s potřebnou dokumentací v češtině, takže pokud máte zájem naučit se, jak v této hře měnit různé prvky, zde máte příležitost. Považujeme za nevýhodu, že *New Age 2* je v nezkompilované podobě a zájemce o přiložené vozy, textury a grafické efekty tak čeká ještě práce s úpravou datových souborů.

Nechcete-li podstupovat martyrium s poněkud pekelnou instalací *New Age 2,* můžete si ozkoušet *Tuning Mod.* V něm najdete především množství pěkně vyšperkovaných vozů a další úpravy, aniž by však byla narušena samotná struktura misí (k čemuž občas u modů do *Vice City* dochází). No a jestli nijak netoužíte měnit jedinečnou atmosféru osmdesátých let tohoto titulu, můžete si nainstalovat malý mod *Hotel Room.* Jak můžete vyčíst z jeho jména, mění hotelový pokoj, ve kterém se gangster Tommy na začátku svého dobrodružství ubytuje. Stěny už rozhodně nebudou tak holé.

Ovšem naše soutěž se netočila jen kolem *Vice City.* Zmínit se musíme také o dvojici dalších modifikací, které naleznete na DVD. Jedná se o další duo map pro *Heroes of Might and Magic IV,* které udělají radost především milovníkům klasického fantasy, a kampaň pro druhý díl 3D akce *Max Payne* (okořeněnou o dvě lokace pro mód Dead Man Walking). Vytvořit slušné mapy pro tento titul je velice obtížné, takže si ceníme snahy, kterou autor projevil – otexturování i osvětlení scény bylo provedeno s citem a i z designu lokací je patrná ústřední myšlenka, která se netočí jen kolem likvidace tupých nepřátel. Věříme, že pokud autor (který už ve Velké modařské soutěži také není žádným nováčkem) vytrvá, mohl by se snad už příště s *Maxem Paynem* probojovat na stupně vítězů. Takže na shledanou příště. ⏮

PAVEL MONDSCHEIN

05G0100

Velká modařská soutěž – vyhlášení výsledků

1. místo – procesor Athlon 64 3800+
Survive in Catacombs 2
Autor: Roman Rynda
Hra: *Half-Life*

2. místo – procesor Athlon 64 3500+
Star Wars C-Evo mod
Autor: Matěj Zabský
Hra: *C-Evo* (www.c-evo.org)

3. místo – procesor Athlon 64 3200+
The Lord of Doom
Autor: Vladimír Slezák
Hra: *Heroes of Might and Magic IV: Winds of War*

AMD 64 Athlon

FOX COMPUTERS

AMD
64
Athlon

half-life 2 multiplayer

Výrobce: Valve ● **Internet:** www.steampowered.com ● **Multiplayer:** ano ● **Minimum:** CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, HDD 4,5 GB, 3D karta 32 MB ● **Doporučujeme:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, HDD 4,5 GB, 3D karta 128 MB

Kdybychom měli nyní začít psát něco obecného o pokračování *Half-Lifu,* všichni byste se nám dozajista vysmáli, protože po Vánocích už mezi našimi čtenáři asi není nikdo, kdo by tohle akční veledílo nezkusil ať už doma či u kamaráda. A jestli mezi vámi někdo takový je, nechť se běží stydět do kouta!

Takže obecenstvo máme *HL 2* pozitivní, můžeme začít. Pokud si vzpomínáte na různé dohady o formě multiplayeru v tomto projektu, tak se původně mluvilo o tom, že hra sama žádný obsahovat nebude a půjde o čistě singleplayerový titul. Po ohlášení *Counter-Strike: Source* se zase říkalo, že právě ten nahradí týmovou hru, jelikož nakonec běží na stejném enginu a je ke hře dostupný zdarma. U toho poměrně dlouhou dobu zůstalo, a po vydání jsme si proto mohli zahrát pouze za pana doktora Freemana. Jistě, po mapách *CS: Source* jsme se proháněli ještě před vydáním samotného *HL 2,* ale všichni jistě cítili, že to není ono a že by to chtělo něco lepšího.

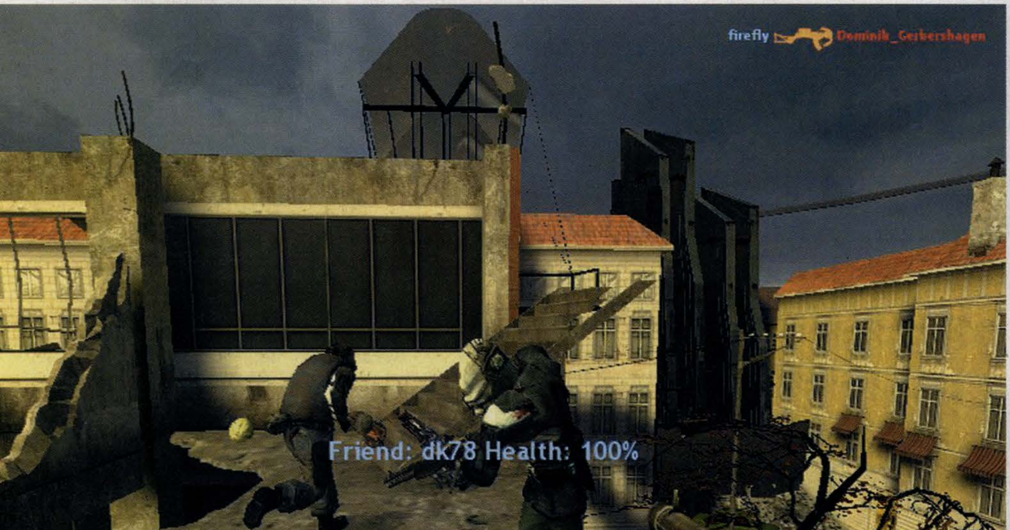
▸▸ STEAM TO JISTÍ

Proto se lidé z Valve rozhodli, že alespoň nějakou podporu hry pro více hráčů do *Half-Lifu 2* přidají. Takový moment nastal na přelomu listopadu a prosince, kdy se deathmatch update začal distribuovat přes Steam. Několikamegabajtový download rázem proměnil *HL 2* v pořádnou zábavu pro více lidí, nebo se to alespoň může na první pohled tak jevit. A co přesně tento update obsahuje? Jsou to dva herní módy – deathmatch (kdyby někdo náhodou nevěděl, co tento výraz znamená, tak je to souboj na život a na smrt, spíše tedy na tu smrt) a jeho týmová obdoba, kde proti sobě stojí rebelové a jednotky Combine. Pokud si nyní říkáte, že bude jistě velká legrace hrát za „kombajny", pak vás asi zklameme. Mezi stranami totiž není žádná, byť sebemenší rozdílnost kromě vnějšího vzhledu. To je první výtka vůči pánům (a dámám) z Valve, neboť právě tihle vojáci, kteří rozhodně nejsou ryze pozemského původu, by měli disponovat nějakými vychytávkami, které jim dodává jejich mimozemská vývojová větev. Nuže, nedisponují, a proto nezoufejte, budete-li hrát za rebely, šance jsou na obou stranách stejné.

Granáty a raketomet bychom popsali jako efektivní i na dálku, protože snadno promění skupinku protivníků v Létající Čestmíry.

▸▸ ALE BROKOVNICE JISTÍ LÉPE

Stejně vyhlíží i výbava – neexistuje zde unikátní zbraň, všem je dostupné vše (v deathmatchi se to dá pochopit, team deathmatch by ovšem mohl být inovativnější). Ve všech mapách máte k dispozici kompletní set ze singleplayerové části hry – devítka, magnum, brokovnice, kuše, pulzní útočná puška, raketomet, granáty a nakonec gravity gun. Zbraně mají dokonce i stejné chování, což občas vede ke zvláštním situacím. Třeba samopal (který spolu s devítkou a gravity gunem dostanete do vínku hned po respawnu) je na dálku úplně k ničemu, protože se trefíte asi každou desátou ránou. Na vyšší vzdálenosti už se vyplatí střílet pistolí a mířit na hlavu, šance na úspěch je větší než se střelbou, která má na třicet metrů rozptyl deset. Jinou kapitolou jsou granáty (ať jako sekundární mód samopalu, nebo jako ručně vrhané) a raketomet, které bychom popsali jako efektivní i na dálku, protože snadno



Jsme Combine. Veškerý odpor je marný!

PSILOZEB...[FR]

luba MeneTekel*CZ
bste2 luba

„No tak, pánové. Přestaňte se tu povalovat a rychle do boje!“

promění skupinku protivníků v Létající Čestmíry nebo v případě opravdu kvalitního zásahu v hrdiny klasické Verneovky Cesta na Měsíc. Brokovnice se v rukou odborníka, jako obvykle, stává smrtící zbraní. Vyplatí se používat i pulzní pušku, jež umí pálit relativně přesně a navíc i docela silně – dvě tři rány na hlavu, a protivník je kaput. Samostatnou kapitolou je u této zbraně sekundární mód, plazmová odrážející se koule, která dokáže vyčistit místnost než bys řekl švec. Kuši netřeba blíže popisovat, jde o náhradu odstřelovačky, která se ovšem dá velmi slušně použít i jako útočná zbraň, pokud máte dobrou myš a rychlou ruku – trpí totiž stejným neduhem jako AWP v raných verzích *Counter-Striku,* je absolutně přesná v běhu, takže stačí jedna rána kamkoliv, a protivník padá mrtev k zemi.

> **V týmové hře jsme zahlédli tři rebely, z nichž první před sebou tlačil stůl a druzí dva se za ním kryli, což skvěle ilustruje možnosti jak gravity gunu, tak fyziky samotné.**

▸▸ FYZIKA V BOJI TVÁŘÍ V TVÁŘ

Nejvděčnějším kvítkem je však samozřejmě gravity gun, který představuje, stejně jako v singleplayeru, jedno z největším lákadel. Představte si, jak nepřátele likvidujete rezatým radiátorem či je zavalíte velkou kancelářskou policí – prostě nádhera. Navíc i tady lze využít umně přitažený kancelářský stůl nejen jako zbraň (respektive „náboj"), ale i jako případný kryt. Ovšem pozor, jednou z hlavních nevýhod tohoto postupu, ať jde o obranu či útok, je snížený výhled. A ten se může hezky vymstít, však vy jistě víte jak. Materiálu k útoku jsou opravdu kvanta, stačí si vybrat, jedině snad doporučíme opatrně zacházet s explozivními barely, které vás dokáží proměnit z potenciálního vítěze souboje v oběť.

Team Rebels
100
15
45
0

Prostě s gravity gunem zažijete opravdovou legraci, přináší totiž do hry velkou kreativitu a je výzvou pro všechny hráče. Třeba jsme v týmové hře zahlédli tři rebely, z nichž první před sebou tlačil stůl a druzí dva se za ním kryli, což skvěle ilustruje možnosti jak této zbraně, tak fyziky samotné. Nebo se dobře uplatní během opravdu velkých přestřelek výhradně s gravitačním střelivem, nemusíte používat žádné pušky, broky nebo šípy, ale jen a jen topení, skříně, židle a stoly. Taková podívaná se nikde jinde nevidí a rozhodně stojí za zkoušku.

▸▸ HERNÍ PROSTŘEDÍ...

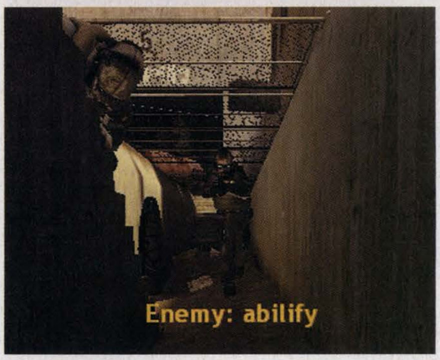
... neboli mapy. A zde je na řadě další výtka. Ve vydaném patchi bylo map zatraceně málo a rychle se ohrály. Ale již od data zveřejnění multiplayeru si toho byli ve Valve vědomi a radši než by přidělávali mapy sami, motivovali hráče k jejich amatérskému vytváření v soutěži, kde si výherce odnáší pět tisíc dolarů, druzí dva pak po třech tisících. Popsaný systém je jistě velmi zajímavý. Na první pohled se částka vydaná za jednu (či tři dohromady) mapu zdá vysoká, nicméně pokud si uvědomíte, že jich vznikne daleko více, přičemž kvalitních bude určitě třeba třicet, zjistíte, že se tento přístup může vyplatit. Některé ze soutěžních kousků už můžete zakusit v akci, a to především na německých serverech. Vývojáři dali k dispozici kity pro fanoušky, takže vytváření levelů by se nyní mělo rozjet jak na běžícím pásu. Aby bylo možné uhlídat jejich kvalitu, mělo by snad podle našich neoficiálních informací vzniknout něco jako „akreditační středisko", kde budou zodpovědní lidé fandovské výtvory testovat a v případě dobré kvality jim udělovat certifikát oficiální mapy.

▸▸ VELKÝ POTENCIÁL

Ačkoliv první dojmy navozují pocit, že samotný multiplayer k *HL 2* toho moc nabídnout nemůže, opak je pravdou. I když je map relativně málo, další přibývají a do budoucna jich bude jistě dostatek. Co se týče zbraní, je *HL 2* nadprůměrně vybaven, a budeme-li počítat gravity gun, který nemá ve hrách obdoby, těžko najdeme akční hru s takovou nabídkou. Grafika je skvělá, snad jen o trochu náročnější na hardware oproti singleplayeru (což může být pouze subjektivní pocit). Tradičně mějte na paměti nutnost rychlého internetu, a tak vybírejte servery hlavně v Německu, kde jich je dostatek a odezvy jsou velmi slušné. Na závěr dodejme, že rozhodně nejde o poslední multiplayerovou záležitost postavenou na *HL 2* enginu – brzy nás čeká *Day of Defeat: Source,* který by se díky němu měl vyšvihnout na první pozice žebříčku válečných realistických akcí, což zní jistě jako dobrá zpráva pro všechny, kterým již *Call of Duty* či jiné projekty z prostředí druhé světové války připadají trochu ohrané. ◂◂

JAN ROD
05G0101

half-life 2 deathmatch je	half-life 2 deathmatch není
● o fyzice	● moc objevný
● velmi akční	● sbírkou map
● trénink zápěstí	● o rozdílech mezi Combine a rebely



VERDIKT: Zajímavý doplněk k původnímu *HL 2,* který má co nabídnout, především gravitační přestřelky všelijakým harampádím.

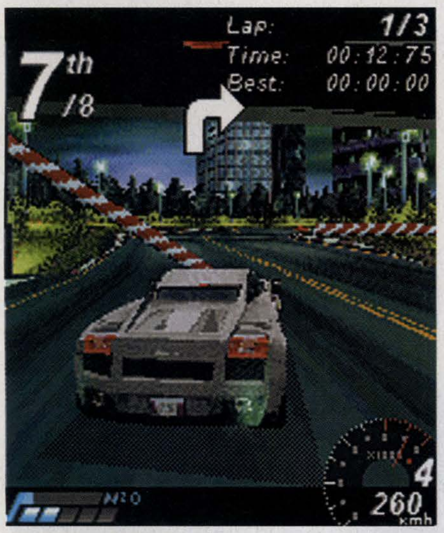
80 %

n-gage: zábava do kapsy

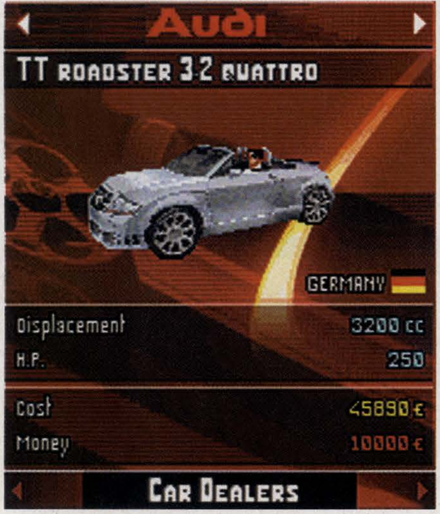
Mobilní telefon Nokia N-Gage slouží i jako herní konzole. Ze začátku to s nabídkou her nevypadalo nijak slavně, avšak v letošním roce by se na pulty obchodů měla dostat celá řada zajímavých her různých žánrů. Tento měsíc vám představíme dvě závodní hry a jednu taktickou akci.

ASPHALT: URBAN GT

Rozpálený asfalt, řev motorů vytočených do vysokých obrátek a divoká jízda v městském provozu vás čekají v nové závodní hře *Asphalt: Urban GT*. Právě tento titul dokazuje, že konzole Nokia N-Gage je jako stvořená pro popsaný druh her.



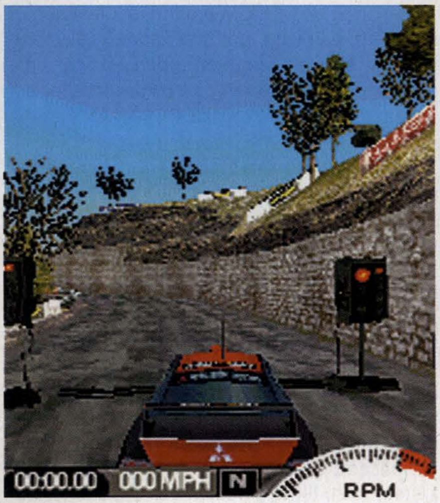
Nemusíte u hraní strávit několik hodin v kuse, ale jednoduše vytáhnete z kapsy přístroj, projedete se po jedné či dvou tratích, vítězstvím rozšíříte peněžní konto, koupíte si třeba nové závodní fáro a jdete dál. Tomuto způsobu hraní je podřízen i způsob závodění, a proto nečekejte žádnou přehnaně reálnou simulaci. Autoři vám právě naopak naservírovali svižnou arkádovou zábavu, která vás nepochybně uchvátí. Vynikající atmosféru navíc podporuje pěkné 3D grafické zpracování, doplněné o vcelku realistické zvuky a říznou muziku.


Audi
TT ROADSTER 3.2 QUATTRO
GERMANY
Displacement 3200 cc
H.P. 250
Cost 45890 €
Money 10000 €
CAR DEALERS

Postupem času ve hře získáte přístup k více než dvaceti závodním vozům světových značek, jako je Lamborghini, Jaguar, Audi, Volkswagen a další. Nicméně jednotlivé vozy se v chování na vozovce od sebe příliš neliší. Závodní klání probíhá na osmy tratích, zasazených do reálných měst celého světa, takže se můžete těšit na ulice New Yorku, Miami, Paříže nebo třeba Tokia. A pokud vaši kamarádi vlastní stejnou konzoli, můžete poměřit síly také v multiplayeru určenému maximálně pro čtyři hráče.

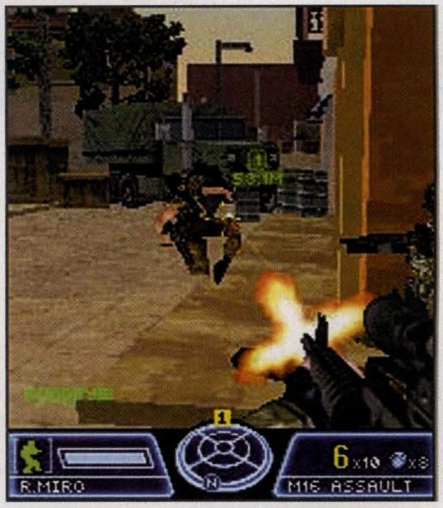
COLIN MCRAE RALLY 2005

Pravým opakem *Asphalt: Urban GT* je titul *Colin McRae Rally 2005*. I tentokrát se samozřejmě jedná o závodní hru, nicméně namísto akční arkády se zde hratelnost soustředí na snahu co nejvěrnějšího převedení závodů rallye do herního světa. Verze pro N-Gage tak kráčí ve stopách své předlohy, která na PC oslovila množství fanoušků offroadových závodů.



Základním herním módem je rozsáhlý šampionát, který vás provede dlouhým seriálem automobilových klání. Zavítáte samozřejmě do nejrůznějších končin celého světa, neboť vás čeká soutěžní závodění na šedesáti čtyřech etapách vedoucích napříč osmi zeměmi. Za volantem projedete vyprahlou stepí v Austrálii, prosvištíte kolem antických památek v Řecku a mezi francouzskými vinicemi nebo se necháte obklopit zasněženými pláněmi Finska a Švédska. Na trať se pustíte za volantem šestnácti továrních vozů předních světových značek pravidelně se účastnících závodů rallye. Usednete tedy například do vozů Peugeot 206, Subaru Impreza WRX, Citroen Xsara. Podobně jako v PC verzi vám autoři umožnili před závodem detailně upravovat vlastnosti svého vozů a přizpůsobovat jej aktuálním podmínkám na trati. Průběh samotného závodu pak už závisí pouze na vašich řidičských dovednostech. Auta se v zatáčkách chovají velmi realisticky a každý náraz do svoditel stojí nejen cenné vteřinky, ale mohou utrpět také jízdní vlastnosti. Hra rovněž obsahuje multiplayer pro dva hráče.

GHOST RECON: JUNGLE STORM



Herní tituly pro kapesní handheldy nebo pro výkonnější mobilní telefony většinou spadají do žánrů různých arkád nebo sportovních her. First person akce se na tyto platformy dostávají jen zřídka. O to víc nás může těšit, že právě Nokia N-Gage svými hardwarovými funkcemi tento herní žánr dostatečně podporuje. Dokazuje to zejména kvalitní taktická akce *Ghost Recon: Jungle Storm*.

Podobně jako stejnojmenná herní série pro PC vás i konzolová verze seznámí s příběhem na motivy knih spisovatele Toma Clancyho, odehrávajících se v prostředí speciálních vojenských jednotek. Tentokrát se přenesete do roku 2009, kdy se po smrti Fidela Castra Kubánci dočkali prvních svobodných voleb. Nedalekou Kolumbií zmítá teroristický boj o moc, který vyvrcholí odpálenou náloží na americkém velvyslanectví. V tomto momentě se ke slovu dostane i samotný hráč, který se stane členem komanda zelených baretů, vyslaných do Bogoty po dohodě kolumbijské a americké vlády. Čeká vás tedy série náročných operací, během nichž se postavíte různým organizovaným drogovým gangům. Hra je rozdělena do čtyřech velmi rozsáhlých úrovní, v nichž jste nuceni plnit množství dílčích úkolů. Například zajistíte vyčištění oblasti od nepřátel, položíte nálože na strategický cíl, zachráníte rukojmí apod. Boj probíhá v reálném čase ve velmi pěkném plně trojrozměrném prostředí, a ačkoliv k ovládání samozřejmě nemáte k dispozici myš, míření i střelba fungují překvapivě dobře. Holdujete-li multiplayerové zábavě, určitě vás potěší možnost hry až osmi hráčů přes rozhraní Bluetooth.

LIBOR VACATA
05G0102

PC WORLD
Security

MAGAZÍN O BEZPEČNOSTI V KYBERNETICKÉM SVĚTĚ / PROSINEC 2004 / 49 Kč / 59 Sk

Spyware
Jak jej odhalit, odstranit a jak se mu bránit…

Dobrý sluha, zrádný pán

OSOBNÍ FIREWALL

VIRY & SPOL.
POČÍTAČOVÉ VIRY V ROCE 2005
Současná situace a výhledy pro příští rok

KRÁTKÉ TESTY
AV SOFTWARE
Norton AntiVirus 2005
PC-Cillin Internet Security 2005
Norton AntiSpam 2005
Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0
Acronis Privacy Expert 7
CA eTrust Antivirus

FIREWALLY
MICROSOFT ISA SERVER 2004
Firewall pro firemní nasazení

DFL 700
Hlídací pes vaší sítě

SKUTEČNÉ PŘÍBĚHY
NEZVANÝ HOST V POČÍTAČI
Neslouží váš počítač jako skladiště cizích dat?

ISSN 1214-794X

ROZHOVOR
Zákazník vyžaduje integrovanou bezpečnost

ENTERPRISE
Jak vypracovat bezpečnostní politiku v podniku

BEZPEČNOST DAT
Lokální bezpečnost ve Windows: Ukradli vám už notebook?

NOVÝ MAGAZÍN
O BEZPEČNOSTI V KYBERNETICKÉM SVĚTĚ
PRÁVĚ V PRODEJI!

můžete si též objednat na číslech 257 088 161 a 776 055 440 nebo na www.pcworld.cz

on-liNEws

WORLD OF WARCRAFT SE BLÍŽÍ MÍLOVÝMI KROKY...

... a z celé Evropy přicházejí zprávy o neuvěřitelném počtu objednávek. *WoW* se objeví ve třech evropských jazycích (angličtině, němčině a francouzštině) – jde samozřejmě pouze o interface a různé texty ze hry, hráči mezi sebou budou stejně mluvit po svém. V současné době probíhá finální zátěžový betatest, který by měl ověřit servery, zdali zvládnou takový nápor lidí najednou. Pokud vlastníte klíč k původní uzavřené betě, která v Evropě probíhala, můžete si zahrát zadarmo, jinak zkuste homepage, kde by měla být možnost přihlášení. Potom stačí zvolit server a jazykovou mutaci a šup na to. I my se na vydání těšíme a jsme zvědavi, jestli *WoW* nakonec zvítězí nad největší konkurencí v současnosti – *EverQuestem II*. Samozřejmě je možné hrát už nyní – stačí zakoupit verzi hry ve Spojených státech, kde již vše běží, nicméně podle našeho názoru je lepší počkat na Evropu. Za prvé se bude lépe hrát kvůli rychlejším odezvám sítě, za druhé evropskou verzi hry si určitě koupí více českých hráčů, než si ji nechá poslat z USA.

NEBÝVALÁ SOLIDARITA

Asijská tragédie nepohnula jen srdci „normálních lidí", ale i počítačových hráčů. K podrobnostem se vracet nebudeme, vše jistě znáte ze zpravodajských médií daleko podrobněji, než bychom my byli schopni zde napsat. Možná ale nevíte, že vývojářské studio CCP Games, které má pod palcem skvělé MMORPG *EVE: Online,* založilo speciální účet pro dary jak od hráčů, tak od studia samotného. Je to poprvé v historii, kdy se hráčská komunita spojila, aby přispěla na humanitární účely. Od tvůrců projektu i od hráčů je to úžasný krok, a pokud vás zajímá, kolik se na účtu zatím sešlo prostředků, tak podle našich informací to je ke 2. lednu (novější údaje nebyly k dispozici) 14 tisíc dolarů – velmi pěkné číslo, uvážíme-li, že účet byl otevřen 31. prosince. Dle vyjádření studia bude výtěžek předán islandskému Červenému kříži, který s ním potom naloží podle vlastního uvážení. Je vidět, že hráči nejsou podivíni, kteří nevnímají svět kolem sebe a jimž počítačové hry kazí charaktery, ale naopak lidé se sociálním cítěním. Ale to vy sami víte, ne?

NEMÁME DOBRÉ PROFESIONÁLNÍ HRÁČE

Alespoň se to tak na první pohled může zdát. Portál GGL (Global Gaming League) převzal žebříček „Nejlepší hráč roku" od nyní nefunkčního serveru ESReality. Byli vybráni nejlepší hráči z celého světa a ve čtyřech kategoriích *(Painkiller, Counter-Strike, Quake, Unreal Tournament)* se vždy hlasuje pro dva – nejlepšího z nejlepších a největší překvapení (chcete-li „skokan") roku. Bohužel mezi padesáti nominovanými není ani jeden Čech. Na druhou stranu ani slovenští bratři nemají ve výběru své zástupce a stejně tak jsme postřehli absenci Poláků i Maďarů. Z východního bloku bylo zařazeno pouze Rusko *(Quake)* a Ukrajina *(Unreal Tournament).* Těžko říci, jestli jsou na Západě opravdu lepší hráči, nebo se o nich jen více ví – pro české borce každopádně námět k zamyšlení. Většina her se ovšem hraje v týmech, takže vůbec nic neznamená, že individuality nevyčnívají.

STARWARS GALAXIES SE MĚNÍ V ZÁVODNÍ HRU

S datadiskem *Jump to the Lightspeed* přibyly do *SWG* vesmírné souboje a v létě loňského roku přinesl pravidelný měsíční update ještě jednu novinku – závody. Nyní si můžete podobně jako Anakin v Epizodě I zalétat s několika vznášedly již na šesti drahách – tři se objevily už s letním updatem a teď přibyla ještě další trojice. Pokud jste nehráli „singlovku" *Star Wars Epizode I: Racer* z roku 1999, která se věnovala pouze vznášedlům, můžete si to teď vyzkoušet přímo on-line. Jak bude doplněk oblíben, je ještě těžké říci, ale rozhodně jde o příjemné zpestření!

SMUTNÁ ZPRÁVA O WISH

Původně jsme vám chtěli přinést článek z betatestu slibně vypadajícího MMORPG *Wish,* které se chlubilo technologií umožňující hraní až deseti tisíc hráčů současně. Betu jsme měli rozehranou a vše vypadalo krásně až do neděle 9. ledna – tehdy se na webu hry objevila krátká zpráva o konci celého projektu, k němuž se vývojáři z Mutable Realms rozhodli po „pečlivém vyhodnocení dat z betatestu". Docela zvláštní situace, když ještě pár dní před 9. lednem vypadalo vše nadějně a objevovaly se výkřiky o rekordním počtu betatesterů. Můžeme se tedy jen dohadovat, proč byl projekt tak najednou ukončen – nedisponovalo *Wish* tak kvalitní grafikou jako *WoW* a *EQ II,* nebo si prostě autoři jenom nevěřili v konkurenci s těmito velkými projekty? Pokud se objeví bližší informace, k celé kauze se ještě vrátíme.

JAN ROD

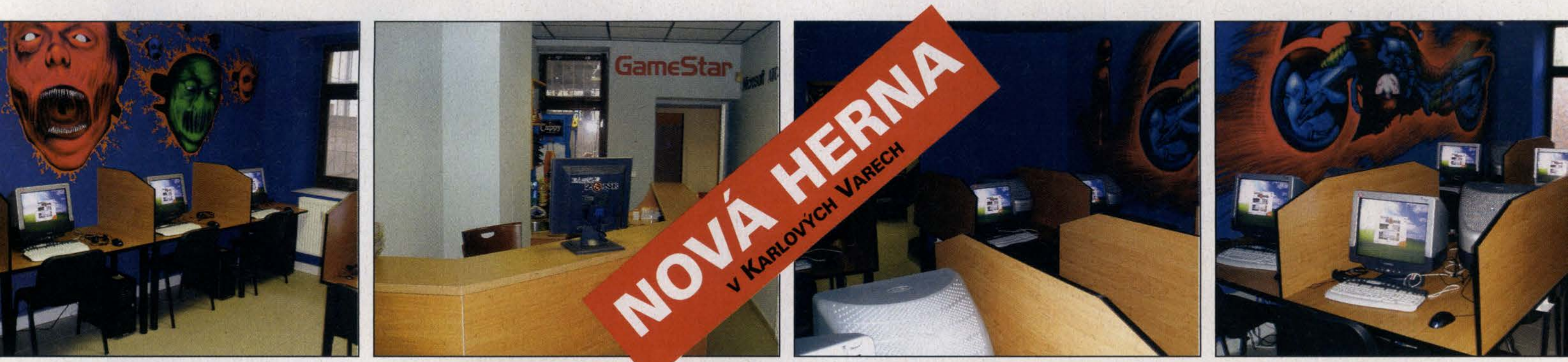
05G0103

VŠE O HRÁCH NA GAMECENTER.CZ

Ve tvrdé konkurenci českých herních webů se dobře daří serveru GameCenter.cz. Přestože patří mezi mladší projekty a nedrží nad ním ochrannou ruku žádná velká akciová společnost, nabízí atraktivní obsah v pěkném grafickém kabátku a přinejmenším jednu velmi užitečnou službu. Vedle recenzí, preview, dojmů z dem, rozhovorů, downloadů a aktuálního zpravodajství na něm najdete rovněž možnost porovnání cen her v českých internetových obchodech. Na jakékoliv stránce s informacemi o daném titulu stačí kliknout na tlačítko „Porovnat ceny", a zobrazí se seznam s nabídkami různých serverů včetně cen a odkazů pro nákup. Na GameCenter.cz naleznete také důmyslný systém vyhledávání a organizace souvisejících materiálů nebo třeba českou verzi známého komiksu CS Bender.

Herna Battlezone

PŘIJEĎTE SI S KAMARÁDY ZAHRÁT SUPER HRY DO POHODOVÉHO PROSTŘEDÍ KLUBOVÉ HERNY


NOVÁ HERNA
v Karlových Varech
GameStar

Battlezone Counter-Strike: Source 4×4

Jako první turnaj v novém roce se pražská herna Battlezone rozhodla uspořádat klání ve hře *Counter-Strike: Source*. A tak se ráno 16. ledna sešlo sedm klanů, aby se ve dvou skupinách utkalo o ceny věnované do této soutěže.

V dopolední skupině se utkali ForEver, Skeletons Riders, Powa_of_sssvt!* a Band of brothers. ForEver, staří mazáci a účastníci většiny předchozích turnajů v *CS*, potvrdili svou převahu nad ostatními klany a celkovým poměrem 39:4 si zajistili jednoznačný postup ze skupiny. Každý ze zbylých tří klanů v této skupině měl na svém kontě jednu výhru a dvě prohry, a tak postoupili Powa_of_sssvt!*, protože zvítězili v největším počtu kol.

V odpolední skupině na sebe narazili M!X, Noname a exTreme aNihilation Troopers. M!X prohráli dvakrát a doslova utekli z herny, do vyřazovacích bojů tedy postoupili Noname s jednou výhrou a jednou prohrou a exTreme aNihilation Troopers se dvěma výhrami.

V bojích o finále se střetli ForEver s Noname na mapě de_cbble, přičemž prvně jmenovaní nejdříve prohrávali 0:9, poté zabrali, ale na Noname stejně nestačili a podlehli 6:13. Ve druhém semifinále se střetli exTreme aNihilation Troopers s Powa_of_sssvt!*, zápas byl jednoznačnou záležitostí pro Troopery, již postoupili do finále po výhře 13:0.

O třetí místo se utkali ForEver s Powa_of_sssvt!*, přičemž na mapě de_dust2 předvedli svoji dobrou hru ze základní skupiny a porazili Powa_of_sssvt!* 13:5.

Ve finále na mapě de_dust2 bojovali Noname proti exTreme aNihilation Troopers, ale ti neporušili své předsevzetí projít turnajem bez porážky, hladce vyhráli 13:6, a stali se tak vítězi turnaje.

1. místo – exTreme aNihilation Troopers – 4× originální hra
+ 4× tričko Dark Paradise + 4× 5 hodin zdarma v Battlezone

2. místo – Noname – 4× tričko Dark Paradise
+ 4× 3 hodiny zdarma v Battlezone

3. místo – ForEver – 4× 2 hodiny zdarma v Battlezone

Lucie Kořistová

GameStar
Speciální slevy pro předplatitele GameStaru!

PC WORLD

ATComputers
Naše hry nehrajete... prožíváte je!

KNIGHTS OF THE TEMPLE
INFERNAL CRUSADE
STŘEDOVĚK. DOBA UTRPENÍ A SPASENÍ, POHANŮ, SVATÝCH, ZÁZRAKŮ A KATASTROF. VĚK RYTÍŘŮ TEMPLU PUTUJÍCÍCH PO SVĚTĚ, KDE OŽÍVAJÍ NOČNÍ MŮRY A SAMO NEBE SE STÁVÁ SÍROU PÁCHNOUCÍM PEKLEM.
Podstupte opravdové rytířské souboje a neztrácejte víru – mocnosti nebes vám při boji proti stvořením pekel budou pomáhat!
HYPERMAX

Technologie Hyper-Threading = dva procesory místo jednoho

Počítač s procesorem Intel Pentium 4 podporující technologii Hyper-Threading je schopen zpracovávat dvě úlohy současně, jako by v počítači byly procesory dva. Softwarové aplikace vyvinuté tak, aby dokázaly současně používat více částí kódu („threads“, tj. vlákna výpočtu), se k procesoru Intel Pentium 4 s technologií HT chovají jako ke dvěma samostatným jednotkám.

Technologie HT rovněž minimalizuje vliv úloh probíhajících na pozadí, jako je antivirová kontrola, kódování komunikace a komprese, což vede k vyššímu výkonům, snazší správě a celkově bezpečnějšímu prostředí. V praxi je tak možné například plynule nahrávat televizní vysílání (funkce videorekordéru) a zároveň mít spuštěnou hru s nesníženou kvalitou zobrazení. Lze se také bavit s oblíbenou hrou a současně na pozadí komprimovat nejnovější hudební nahrávky.

pentium® 4

intel inside pentium® 4 HT

inway
Plně duplexní garantované 2Mb/s připojení zajišťuje Inway, telekomunikační operátor.

Microsoft®

BATTLE ZON
www.battlezone.cz
Myslíkova 23, Praha 1
otevřeno denně od 10:00 do 24:00+
rezervace na telefonu 224 930 454

Tak trochu jsme čekali, že nás po Vánocích zavalíte svými příhodami z právě prožitých svátků či bujarých oslav Silvestra, ale dopadlo to úplně jinak. Přidáváme se tedy k pisateli dopisu, který jsme vyhodnotili jako příspěvek měsíce – pište klidně o sobě, podělte se s námi o vtipné příhody, sdělte nám svoje zážitky z hraní a podobně. Nebojte se. Nicméně i přesto, že dopisy tento měsíc obsahují pohříchu málo epizod zavánějících alkoholem, sexem či zločinem, musíme vás obecně pochválit, jelikož i tak jsme se při jejich čtení pobavili.

▸▸ ZA VŠECHNO MOHOU RODIČE

Zdravím celou redakci GS, chtěl bych se s vámi podělit o několik svých myšlenek. Začnu poněkud netradičně, nejsem z nejstarších – je mi necelých 25 let. To není žádná tragédie. Když si to vezmu, tak jsem se narodil před čtvrt stoletím, to jde, ale taky v minulém století, to je horší, a zakončíme to minulým tisíciletím, a to je tedy katastrofa. Někdy si připadám, že na mně to tisíciletí leží, ale to sem nepatří.

Díky vaší recenzi jsem si koupil *WH 40,000: DoW* a tím se moje sbírka originálek rozrostla na 10 (nic moc, co?;), přičemž 6 z nich jsem si pořídil díky vašim recenzím (trošku uznání vaší práci). No, hned jak přišla hra, sedl jsem si k počítači a až na pár hodin strávených v práci jsem se od něj neodtrhl. Byl jsem do toho tak zažraný, že mě nic nemohlo vyvést z míry. Pak nadešel víkend, kdy jsem musel na školení. No tak jsem se překonal a jel, ovšem s těžkým srdcem. Pekelné vstávání v půl šesté mi vynahradila dobrá hudba, táta jako spolucestující a CD nebo rádio. Koukal jsem se na nádherně zamrzlou a ojíněnou krajinu a přemýšlel, jak se ten svět mění. Když mi bylo 13, jezdil jsem pořád někam do přírody, znal jsem spoustu věcí a počítač byl jen doplňkový žrout mého času. Hříšník, řekne si někdo, ale tak to prostě bylo.

DOPIS MĚSÍCE

KONAMI
SILENT HILL 4
THE ROOM
ORIGINAL SOUNDTRACK

▸▸ NAPIŠTE SAKRA NĚCO ZAJÍMAVÉHO!

Zdravím! – Jak neobyčejně blbý a trapný pozdrav jsem to napsal, že? No, nejsem sám, kdo tady píše takové kraviny (cenzura?). Samozřejmě vás v tomto směru nechci nijak kritizovat, zaujal mě ale jeden dopis z prosincového čísla, kde si čtenář stěžuje na slabou úroveň rubriky v GameStaru pravděpodobně nejuboženější, totiž Dopisů. Ono má smysl, když čtenář napíše redakci, co by bylo fajn, co fajn není atd., ale všechny dopisy, nebo alespoň většina, které jsou zde k vidění, jsou na jedno brdo a málokterý má něco „speciálního", čím by se dal jasně identifikovat, a tak tedy se zkrácením rubriky souhlasím, protože proč číst tu jednu a samou blbost desetkrát od desíti čtenářů. Apeluji na vás, čtenáři, to, co jsem si zatím přečetl, nebylo nic moc, i já jsem už pár dopisů napsal a otiskli jste jeden, takže asi taky píšu samé blbosti, jinak nevím, proč dopisy „1. bod, 2. bod, 3. bod, pozdrav, P. S. poprvé, P. S. podruhé" dostávají přednost. Nechci nijak urážet pisatele, ale zamyslete se nejdřív nad tím, zda má cenu dopis napsat, zda není stejný jako všechny ostatní. Vlastně mě napadá, že redaktoři GS je čtou všechny, a to je v pořádku, vlastně každý – i blbý – dopis má smysl číst, aby si v redakci udělali o inteligenci čtenářů pěkný obrázek :-) a taky aby něco vylepšili, ale proč to musíme číst my? Jasně, nikdo mě přece nenutí násilím dopisy číst, ale proč dávají do mého oblíbeného magazínu tyhle sračky (zase cenzura?), když mě to vlastně nezajímá a pochybuji, že to vůbec někoho zajímá. Takže, milí pisatelé, napište sakra něco zajímavého – příhodu z prázdnin či tak něco, hlavně ať je to zábavné čtení. Myslím, že ani redaktory GS nebaví pořád číst (a opravovat) to samé.

Čau Davide,
tvůj apel na originalitu příspěvků samozřejmě vítáme, ale jak jsi sám napsal, my sami těžko znění dopisů ovlivníme. Ale pochopitelně preferujeme příspěvky zajímavé.

A na závěr malou příhodu, o úrovni technické podpory Cenegy. Koupil jsem si *Wizardry 8* ve slevě a technické podpory, kterou mám zdarma, se ptám, zda je na herním CD nějaký „plís inzert oridžinal cídý." Vím totiž, že CD je věc poměrně křehká a že mám právo si udělat kopii (v mém případě se z kopie hraje), ale potřebuji vědět, zda nevyhodím ty prachy za prázdné CD, když mi to pak nepůjde spustit. A víte co mi napsali? „Je nutno mít v mechanice, ze které byla hra instalována, vložené CD1." Čili moc mi toho neřekli, to s tím crackem bych ještě pochopil, ale proč mi napsali CD1, když se vkládá jedině CD3 (mimochodem, tuto informaci jsem nikde, ani v manuálu nenašel)? Chápu, že takových dotazů mají více, ale když už tu podporu provozují, tak ať to dělají pořádně. Co si o tom myslíte?

Co se týče technické podpory, tak je pravda, že u některých českých distributorů není zrovna nejlepší. Nicméně případ, který popisuješ, ještě není úplně nejhorší; jsou také firmy, jejichž zodpovědní pracovníci ani nevědí, co všechno v ČR prodávají…

Jo a vaší redakci přeji pěkný nový rok; doufám, že jste se na Silvestra nezpili do bezvědomí.

ZDRAVÍ DAVID „MCZ" SVĚTLÍK

Díky za přání; Vánoce a Silvestr jsme přečkali, a po transplantaci jater už jsme v podstatě všichni schopni normálně fungovat. (Ostatní transplantace stydlivě tajíme...)

P. S.: Pokud mě neotisknete, budu si o vás myslet své. Pokud mě otisknete, budou si o mně čtenáři myslet své.

P. S.: Sorry, ale dáváme přednost druhé možnosti :o).

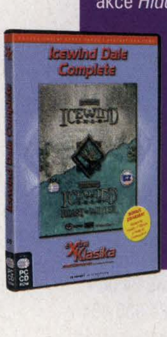
SCREENSHOTY MĚSÍCE

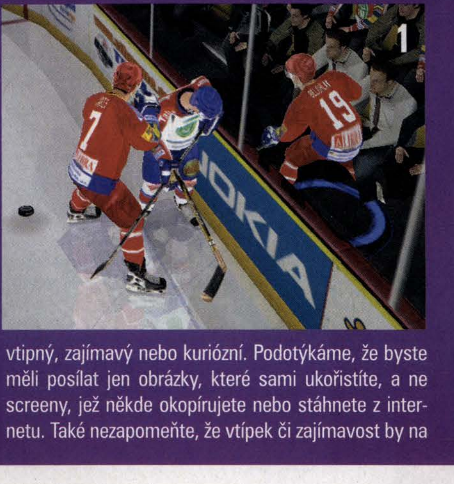
▸▸ Opět jsme pro vybrali ze záplavy vámi zaslaných screenshotů dva nejzajímavější kousky. První screen je z gamesy *NHL 2004* a zaslal nám ho Honza Maršálek z Českých Budějovic, druhý je pořízen z taktické akce *Hidden & Dangerous 2* a jeho autorem je Marek Slavíček z Pardubic.

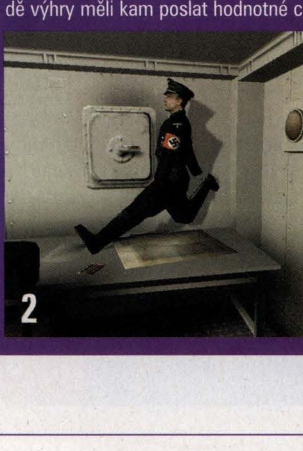
Oba výherci od nás samozřejmě dostanou cenu – fantasy RPG *Icewind Dale,* respektive obchodní strategii *Restaurant Empire,* které do soutěže věnovala distribuční společnost CD Projekt. Gratulujeme.

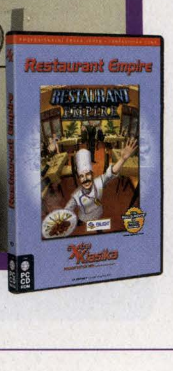
Pokud se chcete také zapojit do naší soutěže, není nic jednoduššího, nežli tipnout a poslat nám screenshot, který je něčím vtipný, zajímavý nebo kuriózní. Podotýkáme, že byste měli posílat jen obrázky, které sami ukořistíte, a ne screeny, jež někde okopírujete nebo stáhnete z internetu. Také nezapomeňte, že vtípek či zajímavost by na screenshotu měly být dobře patrné, ne skryté někde v růžku.

Příspěvky posílejte na **gsscreeny@idg.cz** a nezapomeňte uvést svoji adresu, abychom vám v případě výhry měli kam poslat hodnotné ceny. ◂◂









Kdežto dnešní městské děti znají jinovatku jen ze zamrzlého auta jako něco, co otravuje život jejich rodičům. Zatímco já si hrál s bratranci na vojáky s dřevěnou pistolí, dneska si 13leté dítě vezme kudlu a zavraždí jiné dítě. Když se podívám na východ slunce, hřeje mě na duši, ale dnešní děcka mají pocit, že je slunce jako žárovka... někde zmáčknu vypínač a svítí. Dnešní děti vůbec nevědí, co je příroda a jak krásná umí být.

Teď si asi říkáte, že to svedu na počítače, omyl. Za všechno můžou rodiče. Jejich nechuť jakýmkoli způsobem se starat o své potomky. K. J. Erben napsal: „Že na tebe Polednici zavolám?!", dnešní rodiče říkají: „Že ti ten počítač vypnu?!" A tím výchova končí. A pak takový rodič prohlásí, že mu degeneruje dítě díky počítači, omyl, je to díky jeho nedůslednosti. Jenže podívat se takhle na svůj přístup je příliš těžké, a tak se to svede na nejviditelnější věc – díky zářícímu monitoru je to počítač.

Těším se na dobu, až počítač opět bude jen doplňkovým žroutem času, který mi bude přinášet zábavu a nebude nedílnou součástí mého vývoje. Přestane se tvrdit, že dítě v půlce puberty neví, že může zabít, a východ slunce bude opět východem a ne žárovkou.

DRAGON DRACO

P. S.: Přeji mnoho úspěchů do budoucna, spoustu čtenářů a hráčů.

Ahoj Draco,
zajímavý příspěvek jsi nám zaslal! My vesměs také nejsme z nejstarších (respektive alespoň to s oblibou tvrdíme, i když je pravda, že když nedávno jedna zhruba dvacetiletá slečna odpálila oplzlého Vladana na jedné párty slovy „Vodsmahni, strejdo!", tak mu to na sebevědomí moc nepřidalo), ale je fakt, že změnu v životním stylu za posledních pár let vnímáme.

A ještě více nám vadí docela časté obviňování počítače (respektive počítačových her) z probouzení agresivity v dětech. Ono tohle téma patří spíš do publicistických časopisů, ale proč to neříct – rodiče, kteří svádějí průšvihy svých dětí na počítačové hry, by zasloužili přes hubu. V tom se asi shodneme.

PLAČÍCÍ ŠKOLAČKA

Zdravím všechny v redakci, kdo tohle budou číst, hlavně pak ty, co to budou opravovat:-). V dnešním dopise bych chtěl zavzpomínat na staré dobré časy, které sice moc neznám, protože je mi 14 let, ale to je jedno. Například loni u nás ve škole jako každý rok chodily deváťačky převlečené za čerty, Mikuláše a anděly. Dříve se jich (možná) bála děcka ještě v páté třídě, ale posledně už třeťáci zahnali jednu čertici (DEVÁŤAČKU) do kouta, a ta se tam rozbrečela.

Hmm, deváťačky... nebyly by fotky? (pozn. Jíra)
Hele, Jíro, dvacítky ti tolerujeme všichni, osmnáctky tolerujou všichni kromě Katky, sedmnáctky ti toleruje Petr, jelikož má sám podobný choutky, ale tohle už trochu přeháníš, ne? (pozn. redakční výbor pro ochranu zdravého sexuálního vývoje mladistvých)
Zkus Google. (pozn. Tomáš M.)

Za chvíli bych se nedivil, kdyby se osmiletí dívali na porno.

To my taky ne. Třeba Severin, který se občas v hospodě chová jako osmiletý chlapec, se dívá na porno skoro pořád.

Dříve se ve hrách „muselo" hledět na hratelnost a ne na grafiku. Kolik vyšlo za poslední čtyři roky originálních (jak v jednom GS tématu píšete, bez ohraných scénářů) her? Myslím, že by se to dalo spočítat na prstech dvou rukou. Pro mě byly zábavné možná tak *GTA: VC, Mafia, XIII*.

Pravda, pravda. Ono je to ale také do značné míry tím, že prostě skoro všechno už tady bylo – před deseti lety bylo snazší přijít s novým nápadem než dnes. Jenom ten simulátor trhání zubů pro Vladana ještě pořád nikdo neudělal...

Protože jsem už bohužel větší, jsou pro mě Vánoce spíše měsícem shonu než klidu, neměl jsem čas přečíst váš časopis (jsem na 7. straně) a posoudit a ocenit vaše vtipy. Podle mě byste měli být vtipným časopisem každý měsíc a ne jen v prosinci. Téma „Vánoce, Vánoce!" jsem moc nevyužil, protože naštěstí u nás hraju jen já. Ještě abych, když přijdu ze školy, od PC musel odhánět taťku. Teď pár návrhů:
Prosím češtiny do *NfS: U 2* a *HL 2*, jestli to půjde.

Češtinu pro HL 2 najdeš na CD/DVD, NfS: U 2 na 99 % příště.

Proč neuveřejňujete dopisy proti vaší konkurenci? Oni to otiskují v pohodě, proto je možná tehle rubrika taková suchá.

Souhlasíme, že by Dopisy mohly být zábavnější, ale myslíme si, že se to v poslední době zlepšuje – hlavně díky čtenářům, kteří píší

Soutěž o (nejen) herní příslušenství Logitech

Chcete vyhrát bezva joystick, špičkové myšky a komunikační headset od firmy Logitech (**www.logitech.cz**)? Pak neváhejte a zapojte se do naší soutěže. Dejte si záležet zejména na třetí otázce, jelikož za předpokladu, že budou všechny odpovědi správné, bude o výhercích rozhodovat originalita příspěvku.

Své odpovědi můžete zasílat do **28. února 2005** na adresu: GameStar, Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5. Obálku nebo korespondenční lístek nezapomeňte označit heslem **„Soutěž Logitech 70"** a k odpovědi připojte svoji zpáteční adresu. Soutěžit můžete i pomocí SMS zpráv nebo e-mailu. Pro zařazení do soutěže není nutné vystřihovat tuto stránku ani žádnou její část.

Otázky:

1. O jaký z dnešních produktů jsme soutěžili i v minulém čísle?

a) MX 900
b) Cordless Click! Plus
c) Force 3D

2. O jaký produkt jsme naopak v minulém GameStaru nesoutěžili?

a) Extreme 3D Pro
b) MX 310
c) Cordless Freedom 2.4

3. Jaký autor vám nejvíce vyhovuje svým stylem a proč?

A o co hrajeme?

Logitech MX900
bezdrátová optická myš, která komunikuje s přijímačem pomocí Bluetoothu; přijímač slouží zároveň jako Bluetooth hub, díky němuž je možné například synchronizovat data s Bluetooth mobilním telefonem, PDA či jiným zařízením, posílat a přijímat SMS

Logitech Force 3D

Logitech Cordless Click! Plus
bezdrátová optická myš

Hlasování pomocí SMS

Své odpovědi můžete posílat i velice jednoduchým způsobem – pomocí SMS. Stačí, když odešlete čtyři esemesky (tj. pro každou jednotlivou otázku zvlášť a samostatně adresu) na číslo 900 11 04 (platí pro všechny operátory).

Své odpovědi odešlete ve tvaru SOUTEZ GS LOGITECH70 ČísloOtázky Odpověď, jako čtvrtou esemesku zašlete svoje jméno a kompletní adresu ve tvaru SOUTEZ GS LOGITECH70 4 Adresa.

Například:
SOUTEZ GS LOGITECH70 1 A
SOUTEZ GS LOGITECH70 2 A
SOUTEZ GS LOGITECH70 3 VLADAN, JELIKOZ JEHO PRIMITIVNI, CHMELEM ZAVANEJICI HUMOR JE PRESNE PODLE MEHO GUSTA
SOUTEZ GS LOGITECH70 4 JIRI SKLENENY, ZA PIVNICI 7, 320 00 PLZEN

TUTO SLUŽBU PROVOZUJE ATS PRAHA. PLATÍ POUZE PRO ČR. CENA JEDNÉ SMS JE 4 KČ.

Hlasování pomocí e-mailu

Své hlasy můžete zasílat i pomocí elektronické pošty. Stačí zaslat e-mail na adresu **gssoutez@idg.cz** a do předmětu zprávy napsat heslo **LOGITECH70**. Do těla e-mailu napište pod sebe všechny tři odpovědi a hlavně jméno a adresu (vše pokud možno s diakritikou).

zajímavější příspěvky. Ale pomlouvání konkurence je prostě pod naši úroveň, z toho neslevíme.

Tak to by bylo všechno, co jsem vám chtěl napsat, zatím nashle.

MICKEY

MODY DO ZÁVODNÍCH HER

Vážená redakcia GameStaru,
dôvodom, prečo som sa vám rozhodol napísať, je, že mi na vašom DVD stále niečo chýba. Sú to módy do závodných hier. Mám pocit, že sa na DVD stále striedajú módy do FPS, RPG a stratégií. Áno, aj tie sú vynikajúce a osobne proti nim nič nemám, pretože hrám všetky typy hier.

Musíme ti dát za pravdu. V našich speciálech se doposud střídaly zejména tebou zmiňované žánry, a to z toho důvodu, že jsou čtenáři stále nejžádanější. V tomto roce jsme se však rozhodli tematické speciály nahradit výběrem těch nejlepších modů všech kategorií. Proto určitě občas zbude místo i na nějakou tu modifikaci do závodních her.

Dúfam však, že sa na niektorom DVD nájde miesto aj pre módy do závodných hier. Mám hlavne na mysli sezónu 2003 (kompletná s expansion packom, tyre packom, prípadne s updatom tratí od Tantru má asi 48 MB) a hlavne výbornú sezónu 2004 (kompletná má asi 177 MB) do *F1 Challenge* od Ralpha Hummericha a ľudí, ktorí s ním spolupracujú. Je v nich úplne zmenená fyzika, modely áut, trate, pridali ďalšie nastavenie force feedback efektov a myslím si, že z použitého enginu sa im podarilo po grafickej stránke vyťažiť maximum. Vynikajúci je tiež *Prototype C* mod pre *F1 Challenge,* prípadne *GTR* mod do *F1 2002,* ktoré oživia chvíle čakania na dúfam vynikajúci GTR. Chcel by som aby si viacerí hráči mohli vychutnať pôžitok z týchto skvelých prídavkov. Možno by si zaslúžili aj malú samostatnú recenziu. Čo poviete?

Sice nevíme tak úplně přesně, o čem je tady vlastně řeč, ale jistý nejmenovaný člen redakce již dostal za úkol nastudovat si vše kolem modů do závodních her. Nějaký článeček se v rámci rubriky mody jistě brzy objeví.

Ja viem, že modov do závodných hier nie je až tak veľa. Ale ani tých titulov nie je toľko, aby sa mohli porovnávať s FPS, RPG alebo stratégiami. Ak sa nemýlim, tak v blízkej dobe asi žiadny simulátor F1 neuzrie svetlo sveta, čo je myslím si trošku škoda. Aj preto by mohli byť tieto módy uverejnené na vašom DVD. Niekto by mohol namietať, že komunita hráčov, ktorá hrá závodné hry, nie je až taká rozsiahla. Možno je to pravda, ale myslím si, že treba myslieť na všetkých. Ja osobne tieto módy mám, a ak sa objavia nové verzie, určite si ich stiahnem (aj keby to malo byť v internetovej kaviarni). Ale je stále veľa ľudí, ktorí majú pripojenie len cez modem a nemôžu si dovoliť niečo tak objemne stiahnuť. Neviem síce, ako je to s autorskými právami, ale myslím si, že ich autori by po vzájomnej dohode súhlasili s uverejnením. Dúfam, že sa vám to podarí.

Veľa úspechov v ďalšej práci vám želá

ZDENO ŠINDLER

Jak už jsme říkali, modifikace závodních her nechceme opomíjet. A začneme hned aktuálními verzemi tebou zmiňovaných modů.

P. S.: GameStar je výborný, odvádzate výbornú prácu, len tak ďalej. Hlavný dôvod, prečo som si vybral spomedzi herných časopisov ten váš, je objektívnosť recenzií. Je to vidieť aj na recenzii *Doom 3*. Úplne s autorom súhlasím, tých 89 percent hru vystihuje.

DIVNÝ VKUS

Nazdar G(S)-Mani :o). Pár takových drobností: Mody: Blablablabla „Máme pro vás MODOFIKACE". Nevím, jestli je to schválně, ale já znám jen modifikace. Jen tak mimochodem, to už tam máte asi tři čtvrtě roku :o).

To je strašné! STRAŠNÉ! To je z toho, že všichni pořád děkují Katce za opravu chyb v dopisech...

Do Budgetu bych do informační kolonky o hrách psal, jestli hra obsahuje multiplayer, ne vždy se to v „recenzi" dozvím a někteří lidé si nekupují hry jen kvůli singlu.

Ale jo, proč ne...

Skvělé fotky v Atlasu hub v GS 69 :o))). Nejlepší fotky měli asi Tomáš Mayer a Jan Krátký!

Mno, o našich fotkách si myslíme své, ale pokud se ti líbí, brát ti to nebudeme... Lidé mají

Vyhrajte super snowboard!

Stačí, když se zapojíte do soutěže, kterou jsme pro vás připravili ve spolupráci s firmou COMPEX DATA BOHEMIA. Dejte si záležet zejména na třetí otázce, jelikož za předpokladu, že budou všechny odpovědi správné, bude o výhercích rozhodovat právě originalita příspěvku.

Společnost COMPEX DATA BOHEMIA již téměř patnáct let působí na tuzemském trhu v oblasti dodávek počítačových a síťových komponent. Mezi její partnery patří zejména společnost SMC Networks, která je předním světovým výrobcem komponent počítačových sítí, a také například firma AT Computers. SMC vyrábí špičková síťová zařízení, mezi něž náleží též širokopásmové směrovače (routery). Tato zařízení se nazývají SMC Barricade a dovolují sdílet internetové připojení více počítačům a uživatelům doma i v kanceláři. Více informací najdete na internetové stránce www.compexdata.cz.

Odpovědi zasílejte do **28. února 2005** na adresu: GameStar, Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5. Obálku nebo korespondenční lístek nezapomeňte označit heslem **„Soutěž SNOW"** a k odpovědi připojte zpáteční adresu. Soutěžit můžete i pomocí SMS zpráv nebo e-mailu. Pro zařazení do soutěže není nutné vystřihovat žádnou část této stránky. Hodně štěstí!

Hlasování pomocí SMS

Odpovědi můžete posílat pomocí SMS. Odešlete čtyři esemesky (tj. pro každou jednotlivou otázku zvlášť a samostatně adresu) na číslo 9001104 (platí pro všechny operátory).

Tuto službu provozuje ATS Praha. Cena jedné SMS je 4 Kč. Platí pouze pro ČR.

Zprávu odešlete ve tvaru: SOUTEZ GS SNOW ČísloOtázky Odpověď.
Jako čtvrtou esemesku zašlete jméno a kompletní adresu ve tvaru:
SOUTEZ GS SNOW 4 Adresa

Například:
SOUTEZ GS SNOW 1 A
SOUTEZ GS SNOW 2 A
SOUTEZ GS SNOW 3 MYDLIL BYCH OD RANA DO VECERA S KAMARADY PORADNY GAMESY A RODICUM BYCH NAMLUVIL, ZE SE SPOLECNE UCIME PROGRAMOVAT
SOUTEZ GS DOOM 4 JIRI SKLENENY, ZA PIVNICI 7, 320 00 PLZEN

1. Firma COMPEX DATA BOHEMIA se při svém vzniku jmenovala:
a) Compex Data
b) Compex Data Bohemia
c) Compex Bohemia

2. Širokopásmové (směrovače) routery SMC Barricade neposkytují připojení k internetu pomocí rozhraní:
a) ISDN
b) ADSL
c) X.25

3. Jak byste využívali počítačovou síť, kdybyste ji měli doma?

Compex Data BOHEMIA
SMC
HEAD

Hlasování pomocí e-mailu

Své hlasy můžete zasílat i pomocí elektronické pošty. Stačí zaslat e-mail na adresu **gssoutez@idg.cz** a do předmětu zprávy napsat heslo **SNOW**. Do těla e-mailu napište pod sebe všechny odpovědi a hlavně jméno a adresu (vše pokud možno s diakritikou).

občas divný vkus :o). (To tedy ano – pozn. Tomáš M.)

To už bude asi vše. Jak bych to jen řekl... Jo, krátké, ale výstižné.

FILIP „BERZEGER" VONDRÁŠEK

▸▸100% KLADNÝ DOPIS

Ahoj lidi!

Tohle je můj první 100% kladný dopis vaší redakci, tak si toho važte ;-). Chtěl jsem vám jenom říct, že jste se v posledních pár číslech hodně zlepšili, i když někdo, kdo to nepozoroval předtím, asi ani neví, že se to změnilo. Pochválím obálku. Není to tak dávno, co jsem posílal dopis, abyste ji upravili. A nová obálka je super! Už v čísle 68 jsem byl o trochu šťastnější, ale 69 je trefa do černého! Bravo!

Nám se také líbí :o). Ale ono to není vždy snadné – dost záleží na tom, jaké hry zrovna vyjdou, a na jaké téma tedy obálka je. A hlavně – shánění artworku na obálku v den, kdy číslo odchází do tisku, je docela napínavý „quest".

Část časopisu, která se podle mě zlepšila, je obsah CD. Ano, ano, už bych si měl pořídit DVD mechaniku, jenže nejsou peníze a vy žádnou soutěž o DVD mechaniky nemáte – zatím. Ani jsem si to nepřečetl v žádném dopise, ale změnili jste to sami od sebe (nebo jenom náhoda?). Na vašich CD je (podle mě) kvalitnější obsah. Kvalitnější ve smyslu, že se mi víc líbí, hodí nebo že mi prostě nic nevadí.

Soutěže o DVD mechaniky určitě budou, neboj. A díky za chválu, Libor proto dnes ani nedostane pravidelných dvacet ran, které mu připomínají, že se nemá ulejvat.

Jejej, už mě nic nenapadá, každopádně jste super časopis.

N.A.S.S.O

P. S.: Proč byla u čísla 69 jiná obálka na verzi s DVD a verzi s CD (prodejní/pro předplatitele)? Na webu máte „modrou" verzi a já mám (jako předplatitel) doma „červenou".

To není rozdíl mezi verzí prodejní a verzí pro předplatitele, ale odlišení časopisu s DVD (modrá) a CD (červená). Byla to spíš taková grafická legrácka.

P. P. S.: Jíra je nejlepší :o). Ostatní jsou sice také dobří, ale Jíra je prostě šéf (já chci Richarda Burnse!).

Ne, takhle to prostě nefunguje. Jíra sice není z nejchytřejších, ale i on po poradě s Katkou, Tomášem a Liborem pochopil, že svá slova nemyslíš úplně vážně. A nepomohl by ti ani slogan „Myslím to upřímně" neboli (pravděpodobně v žertu míněná) průpovídka jistého železničáře s úspěšnou politickou kariérou. Kromě toho nevíme, jestli by Richard Burns chtěl tebe :o).

▸▸ČTE VÁS I MOJE TETA

Dobrý den milý GameStare. Jsem počítačový pařan, a když jsem si koupil první GameStar, oblíbil jsem si ho natolik, že jsem si ho předplatil. Dokonce i moje teta vás čte. Dema se mi líbí, hry taky, mody občas, protože některé hry si nemohu dovolit, ale o to nejde. Víte, s kámošema se rádi díváme na takové ty legrácky a vtipy na internetu, a tak mě napadlo, že byste mohli na CD/DVD umístit něco podobného.

Jsme herní časopis, a tak radši zůstaneme u herní tematiky. Legrácek a vtípků má každý určitě plnou e-mailovou schránku.

Umí někdo z vás dělat hry? Jestli ano, tak byste mohli dělat vlastní hry. Nemyslím něco jako *GTA: Vice City,* ale takové hry jako třeba *Drake Ride* (v GameStaru 69).

No, to bohužel neumíme. Někteří však aspoň laškují s tvorbou modů a češtin (no dobře, těmi některými myslíme hlavně Mondyho) nebo třeba hudby (tady Jíra „zapomněl" zmínit svoji maličkost – pozn. Tomáš M.).

Budete dělat v časopise nějaké změny?

Změny se dělají pořád. Chystáme úpravy obsahu i designu, ale pokud čekáš vkládání plakátů s odvážnými fotografiemi členů redakce, tak to zatím v plánu nemáme.

No a to je vše. Ahoj GameStare!
Filip Maceček

Odpovídali Jiří Sládek,
Libor Vacata, Tomáš Mayer
a Kateřina Švejdová

Redakce si vyhrazuje právo na úpravu čtenářských příspěvků. Dopisy obsahující hrubé invektivy na adresu autorů, xenofobní a rasistické postoje, napadání naší konkurence a urážky fyzických osob neotiskujeme.

gsdopisy@idg.cz

Adresa redakce:
GameStar, IDG Czech, a. s.
Seydlerova 2451/11
158 00 Praha 5
Tel.: 257 088 114
Fax: 235 520 812

soutěž o originálky
Scrapland

Pokud chcete vyhrát jednu z osmi originálek počítačové hry Scrapland od společnosti Hypermax, zapojte se do naší soutěže. Dejte si záležet zejména na třetí otázce, jelikož za předpokladu, že budou všechny odpovědi správné, bude o výhercích rozhodovat originalita příspěvku.

Odpovědi zasílejte do **28. února 2005** na adresu: GameStar, Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5. Obálku nebo korespondenční lístek nezapomeňte označit heslem **„Soutěž SCRAP"** a k odpovědi připojte zpáteční adresu. Soutěžit můžete i pomocí SMS zpráv nebo e-mailu. Pro zařazení do soutěže není nutné vystřihovat tuto stránku ani žádnou její část. Hodně štěstí!

Hlasování pomocí SMS

Odpovědi můžete posílat i jednoduchým způsobem pomocí SMS. Odešlete čtyři esemesky (tj. pro každou jednotlivou otázku zvlášť a samostatně adresu) na číslo 900 11 04 (platí pro všechny operátory).

Tuto službu provozuje ATS Praha. Cena jedné SMS je 4 Kč.

Zprávu odešlete ve tvaru:
SOUTEZ GS SCRAP ČísloOtázky Odpověď.
Jako čtvrtou esemesku zašlete jméno
a kompletní adresu ve tvaru:
SOUTEZ GS SCRAP 4 Adresa

Například:
SOUTEZ GS SCRAP 1 A
SOUTEZ GS SCRAP 2 A
SOUTEZ GS SCRAP 3 ALZBETU, A SNAD
ANI NEMUSIM PSAT PROC...
SOUTEZ GS SCRAP 4 JIRI SKLENENY,
ZA PIVNICI 7, 320 00 PLZEN

1. Hru *Scrapland* v GameStaru recenzoval
a) Petr Prošek
b) Jaroslav Dušek
c) Standa Hložek

2. Hlavní roli ve *Scraplandu* hrají
a) boxeři
b) roboti
c) kosmonauti

3. Jakého člena redakce GameStaru byste si s sebou vzali na pustý ostrov a proč?

Hlasování pomocí e-mailu

Své hlasy můžete zasílat i pomocí elektronické pošty. Stačí zaslat e-mail na adresu **gssoutez@idg.cz** a do předmětu zprávy napsat heslo **SCRAP**. Do těla e-mailu napište pod sebe všechny tři odpovědi a hlavně jméno a adresu (vše pokud možno s diakritikou).

hardware

TANGO DOWN! BRAVO GO!

▸▸ Sluchátka a herní hardware? Pochopitelně. Zkuste se zajít podívat do libovolné PC herny, a zjistíte, že headset či sluchátka jsou stejně běžnou a důležitou periferií jako myš a klávesnice. Právě proto jsme jim v tomto čísle věnovali celkem pět stran. Mimochodem – hrát on-line bez možnosti hlasové komunikace bychom už dnes opravdu nechtěli, nehledě na to, že podobné zážitky vám zcela zadarmo zprostředkuje například on-line akce *America's Army,* kterou jsme nedávno uveřejnili na našem DVD. A pokud už sluchátka či headset máte, můžete se začíst do testu nových grafik ATI či nVidia. ◂◂

LUKÁŠ ERBEN, LUKAS_ERBEN@IDG.CZ

Základní herní sestava		**Ideální herní sestava**	
Procesor:		**Procesor:**	
AMD Sempron 3100+ Box	3 850	AMD Athlon 64 3000+ Box	5 000
Intel Celeron 3,06 GHz Box	4 050	Intel Pentium 4 3 530 (3 GHz) Box	5 600
Základní deska:		**Základní deska:**	
Gigabyte GA-K8NS	2 300	Micro-Star K8N Neo4 Platinum	5 350
Micro-Star 865 Neo2-PFS	2 600	Gigabyte GA-8I915D Pro	4 950
Paměť:		**Paměť:**	
512 MB 333 MHz CL2,5 DDR	1 950	512 MB 400 MHz CL2,5 DDR	2 650
512 MB 333 MHz CL2,5 DDR	1 950	2×256 MB 400 MHz CL2,5 DDR	2 800
Pevný disk:		**Pevný disk:**	
Hitachi Deskstar (80 GB, SATA)	1 850	Maxtor DM Plus 6Y120M0	
Zvuková karta:		(120 GB, 8MB cache, SATA)	2 750
integrovaná		**Zvuková karta:**	
Grafická karta:		SB Audigy 2 ZS OEM	2 200
Inno FX 5700 128 MB	3 000	**Grafická karta:**	
		GeForce 6600 GT, 128 MB	5 800
DVD/CD RW:		**DVD RW:**	
LG GCC-4521B OEM	1 350	LG SuperMulti GWA-4161B OEM	2 300
Ostatní:		**Ostatní:**	
Klávesnice Multimedia	250	Logitech Cordless Desktop MX	3 400
Myš Genius NetScroll		Repro Creative Inspire	
Optical USB	350	T 5900 5.1	2 300
Repro Inspire P5800 5.1	1 900	Čtečka MMC/SD/SM 3,5"	600
Mechanika FDD	200	Mechanika FDD	200
Skříň ATX, 300W zdroj s PFC	1 500	Skříň Chieftec LBX 02B,	
		360W zdroj	2 900
Cena (AMD Athlon XP)	**18 500**	**Cena (AMD Athlon 64)**	**35 450**
Cena (Intel Celeron)	**19 000**	**Cena (Intel Pentium 4)**	**34 800**
Monitor:		**Monitor:**	
17" LCD Prestigio P179/DVI	9 000	17" LCD Prestigio P179/DVI	9 000
Cena vč. DPH a monitoru	**27 500**	**Cena vč. DPH a monitoru**	**44 450**
Cena vč. DPH a monitoru	**28 000**	**Cena vč. DPH a monitoru**	**43 800**

Kde nakupovat? Výhodné ceny komponent nabízejí například www.czechcomputer.cz či www.alzasoft.cz. Za zajímavých podmínek lze nakupovat i u některých distributorů, např. na www.proca.cz. Drtivá většina těchto obchodů nabízí zasílání na dobírku.

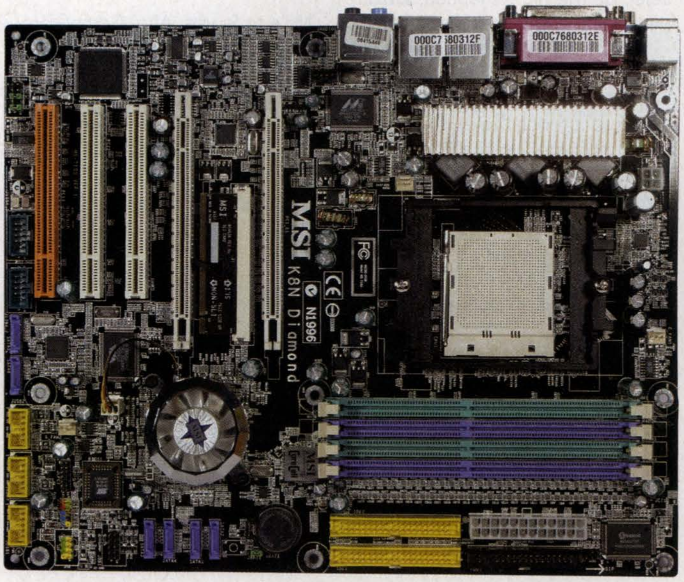
návrat SLi

V roce 1998 předvedla firma 3Dfx něco do té doby nevídaného: možnost spojit dva 3D akcelerátory Voodoo 2, a fakticky tak zdvojnásobit 3D výkon na úroveň, kterou klasické 3D karty překonaly až o dva roky později.

Způsob, jakým byla spolupráce dvou karet Voodoo 2 řešena, byl geniálně jednoduchý a jednoduše geniální. Obě karty používaly stejná data a počítaly stejný obraz, střídaly se ale při jeho vykreslování po jednotlivých řádcích (odtud původní označení SLI, Scan Line Interleave). Efektivně tak každá karta vykreslovala pouze polovinu obrazu, čímž byla vlastně zdvojnásobena hodnota fillrate, která představovala v roce 1998 hlavní limitující faktor pro 3D akcelerátory. SLI sice znamenalo mít v počítači tři grafické karty (hlavní 2D kartu a dva speciální 3D akcelerátory), zároveň však nabízelo možnost, jak si zahrát prakticky libovolnou hru naprosto plynule v tehdy fantastickém rozlišení 1024×768. Další výhodou byla prostá možnost dodatečného dokoupení druhé grafické karty, a tedy i relativně snadného zvýšení výkonu v budoucnu.

▸▸S AGP TO NEJDE

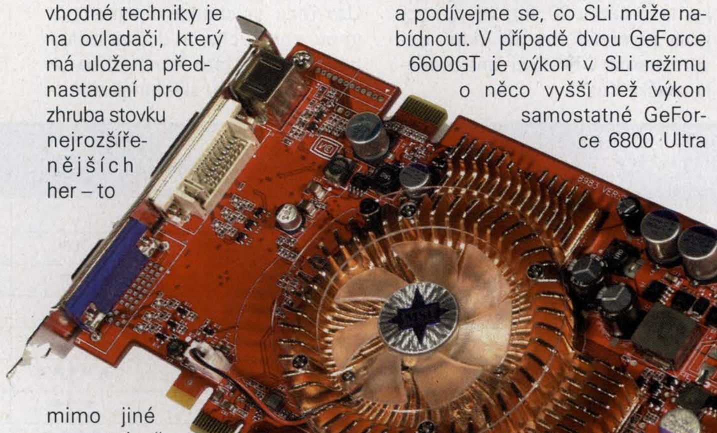
Společnosti 3Dfx i ATI se v následujících letech pokoušely o různé alternativy k SLI, využívající obvykle několika grafických čipů na jedné kartě – ostatně jiná cesta nebyla, neboť s příchodem AGP byla existence dvou identických karet v PC vyloučena. Architektura AGP totiž umožňuje pouze jediný slot tohoto typu v PC. S příchodem PCI Express se ovšem situace zásadně změnila: spolupráce dvou výkonných karet je nyní technicky proveditelná. Rovněž význam zkratky SLi se změnil – tentokrát se jedná o Scalable Link



Interface (tedy škálovatelné propojovací rozhraní, nově psáno s malým i) a odlišný je i způsob, jakým grafické karty spolupracují.

Významnou roli hrají v tomto případě ovladače spolu se speciálními obvody, které byly přidány do čipů GeForce 6600 a 6800. SLi může fungovat dvěma způsoby: buď je použita technika AFR (alternate frame rendering), kdy karty vykreslují snímky střídavě, nebo SFR (split frame rendering), kdy je obraz rozdělen a každá z karet vykresluje jeho část. Záměrně uvádíme část, nikoliv polovinu, protože ovladač určí, jak velkou část každá z karet „dostane" na základě rozložení scény (je-li například spodní polovina obrazu komplexnější, nebude vykreslování rozděleno 50 : 50 ale třeba 70 : 30). Protože se zmíněné rozdělení provádí na základě předchozích snímků, může pochopitelně dojít k chybě, a tím i k výkonnostním ztrátám, podobně jako při odhadu větvení běhu programu uvnitř CPU. Volba vhodné techniky je na ovladači, který má uložena přednastavení pro zhruba stovku nejrozšířenějších her – to mimo jiné znamená, že SLi patrně nebude 100% kompatibilní se všemi hrami. Naštěstí je možné jej vypnout (je ale nutný restart počítače).

S příchodem PCI Express se ovšem situace zásadně změnila: spolupráce dvou výkonných karet je nyní technicky proveditelná.

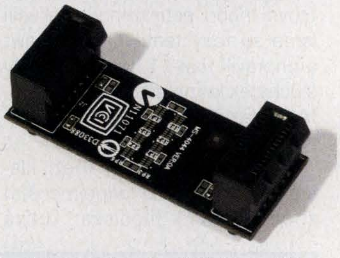


⏭ DRAHÝ ŠPÁS

Pro SLi je pochopitelně třeba speciální hardwarové vybavení, které začíná základní deskou osazenou dvěma PCI Express ×16 sloty a speciální SLi destičkou. V současné době jsou dostupné pouze základní desky nForce4 SLi, v budoucnu by SLi měly podporovat i některé desky s čipsety i925X a nForce5. Používáte-li pouze jedinou grafickou kartu, je aktivní jen jeden z PCI-E ×16 slotů. Jestliže chcete nainstalovat SLi, je třeba přehodit SLi destičku do opačné pozice. Tím se změní routování PCI-E a namísto jednoho ×16 slotu jsou na desce aktivní dva ×8 sloty (schopné pojmout dvě ×16 grafické karty). Poté je třeba nainstalovat dvě grafické karty podporující SLi. Musí se jednat o identické modely se stejnou velikostí RAM (například GeForce 6800 Ultra, 6800GT či 6600GT), které jsou navíc certifikovány pro SLi provoz. Konečně posledním krokem je propojení grafických karet speciálním mostíkem, který zajišťuje jejich vzájemnou komunikaci (v SLi režimu pracuje jedna karta jako řídící a druhá jako podřízená). Celá legrace okolo SLi (základní deska, grafické karty, zdroj 400 W) přijde přinejmenším na 20 000 Kč v případě GeForce 6600GT či na 36 000 Kč pokud si pořídíte SLi sestavu s GeForce 6800GT. Reálně vzato je to stejná hovadina jako GeForce 6800 Ultra, ATI Radeon X800 XT, Pentium 4 XE či Athlon 64 FX.

⏭ SUPER VÝKON, ALE K ČEMU?

Nechme ale stranou otázku ceny a podívejme se, co SLi může nabídnout. V případě dvou GeForce 6600GT je výkon v SLi režimu o něco vyšší než výkon samostatné GeForce 6800 Ultra (při použití vysoké úrovně filtrování je rozdíl o něco větší). Dvě GeForce 6800GT či 6800 Ultra jsou pak tou nejvýkonnější konfigurací, jakou lze v současné době pořídit. Obecně lze říci, že SLi zvýší reálný výkon o 30–70 % za předpokladu, že používáte nejvyšší možná rozlišení a nejnáročnější režimy filtrování. Ostatně není divu: 32 grafických potrubí a grafická paměť s efektivní šířkou rozhraní 512 bitů udělají své. Výkon současných SLi konfigurací překonají samostatné grafické karty patrně až na sklonku letošního roku. Přesto, nebo právě proto,nám SLi připadá jako extravagantní výstřelek. Ano, můžete mít naprosto fantastický výkon, otázkou ale je, k čemu jej v současné době i v nadcházejících měsících využijete a kolik vás to bude stát. Argumentem může být možnost dokoupit druhou kartu do SLi časem – ani pak ale neušetříte. Musíte totiž pořídit dražší základní desku, nehledě na to, že když po pár měsících současnou grafickou kartu prodáte do bazaru a pořídíte si novou (výkonnější), vyjde vás to patrně levněji. SLi nesporně nabízí některé silné výhody – možnost pracovat se čtyřmi monitory nebo třeba i vysoký výkon nutný pro některé vizualizační programy. Jenže to jsou věci, které využije a ocení jen mizivé procento uživatelů. Pro hráče je podstatný především poměr výkonu a ceny. Přesto se zdá, že výrobci grafických karet vidí v podobných výstřelcích budoucnost – jak jinak si vysvětlit, že SLi řešení chystá pro letošní rok i ATI.



Cenu nového PC s nejrychlejší SLi konfigurací odhadujeme zhruba na 60–70 tisíc Kč. Někteří by jej patrně popsali jako počítačový ekvivalent rychlého sportovního vozu. Možná. Pravdou ale je, že za podobný peníz lze pořídit patnáct let staré GT (stačí nakouknout na www.mobile.de), se kterým si užijete nesrovnatelně víc zábavy než s *NfS: U 2* na nejvyšší detaily. ⏮

LUKÁŠ ERBEN
05G0106

PŮVODNÍ SLI

⏭ O původním SLI představeném v roce 1998 jsme se zmínili v článku. Pro zajímavost pár faktů: SLI konfigurace z roku 1998 měla čtyři texturovací procesory, 2×8 MB či 2×12 MB RAM, pracovní frekvenci 90 MHz (teoretický fillrate 180 megapixelů/360 megatexelů). Současné SLi konfigurace mají 2×128 či 2×256 MB RAM, pracovní frekvenci 400-500 MHz (teoretický fillrate 8000 Mp až 16 000 Mp). Hrubý výkon dnešního SLi je tak zhruba 40–80násobný. Cena SLI konfigurace v roce 1998 činila zhruba 18–26 tisíc korun, speciální základní deska nebyla třeba. ⏮

	Gigabyte 6800 Ultra	MSI bez SLi	MSI se SLi	Rozdíl (%)
3DMark 03	11 925,0	8 597,0	14 054,0	63,48
3DMark 05	4 962,0	3 379,0	5 823,0	72,33
Doom 3 1024×748	98,8	79,6	92,9	16,71
Doom 3 1024×768 4× AA	75,2	42,7	65,2	52,69
Doom 3 1600×1200	67,1	39,8	62,1	56,03
Doom 3 1600×1200 4× AA	41,0	21,1	32,7	54,98
Half-Life 2 1024×768	110,3	125,3	127,0	1,33
Half-Life 2 1024×768 4× AA	105,6	101,9	107,1	5,10
Half-Life 2 1600×1200	105,2	83,8	106,9	27,57
Half-Life 2 1600×1200 4× AA	83,9	40,9	52,1	27,38
Far Cry 1024×768	76,8	75,2	73,1	–2,79
Far Cry 1024×768 4× AA	73,4	54,8	54,1	–1,28
Far Cry 1600×1200	74,1	53,1	67,9	27,87
Far Cry 1600×1200 4× AA	45,9	26,8	37,0	38,06

Testy na SLi sestavě MSI (deska nForce4 Ultra a 2× GeForce 6600 GT) provedl Petr Matuška.

SLi

Nejvýkonnější a nejdražší
3D grafika na této planetě

+ výrazný nárůst výkonu o 30–70 %, možnost pozdějšího upgradu na SLi
– vyžaduje drahou základní desku a zdroj, celkově nesmyslně drahé

nVidia, www.nvidia.com

Cena: dle konfigurace
(cca 20–40 tisíc Kč za dvě grafické karty a základní desku pro SLi).

stereofonní headsety a sluchátka

Reproduktorové sestavy (ať už klasické stereofonní či herní a filmové 5.1 sety) patří mezi periferie, kterým se věnujeme vcelku běžně. Sluchátka a headsety (tedy kombinace sluchátek a mikrofonu) jsme ale doposud testovali či zmiňovali jen ve zcela výjimečných případech.

Mnozí z nás přitom žijí v prostředí, kde nelze o použití kvalitní reprosoustavy prakticky ani uvažovat – ať už se jedná o klasický problém panelových domů či o nerudného spolubydlícího, tchyni nebo sourozence. Pokusili jsme se tedy tento dluh napravit a připravili test 11 headsetů (tedy sluchátek kombinovaných s mikrofonem) a 7 klasických stereofonních sluchátek.

Sluchátka nepatří mezi klasické PC periferie přinejmenším z obchodního hlediska: drtivá většina z nich je prodávána na trhu spotřební elektroniky. Přesto lze některé renomované značky jako Koss či Sennheiser nalézt i v počítačových obchodech, spolu se sluchátky, která distribuují výrobci PC periferií (například Genius, Logitech a Creative). Mezi specifický typ sluchátek používaných uživateli PC patří headset – tedy kombinace sluchátek a mikrofonu, vhodná nejen pro on-line chat, ale zejména pro hlasovou komunikaci v on-line hrách. Na tuto zvláštní potřebu už zareagovali i výrobci tradičních značek a nabízejí modely šité více či méně na míru uživatelům PC. V testu jsme se proto soustředili právě na tyto headsety a jejich počet doplnili i několika modely stereofonních sluchátek střední a vyšší střední třídy.

▸▸ TROCHA TEORIE...

Počátky sluchátek lze vystopovat k prvním rozhlasovým přijímačům z přelomu 19. a 20. století. Vývoj k dnešním sluchátkům nabízejícím věrnou reprodukci ale započal až na sklonku 30. let, kdy firma Beyerdynamic představila DT48 – vůbec první dynamická sluchátka. Vývoj pak nabral obrátky na počátku 50. let, kdy se objevily první hi-fi modely (např. Beyerdynamic DT 485 či rané modely značky Koss).

V současné době lze sluchátka rozdělit do několika základních skupin: otevřená, uzavřená a miniaturní pecky či špunty (plug). Rozdíly mezi jednotlivými typy nemusí být nezbytně v kvalitě reprodukce (byť konstrukce ji může částečně ovlivnit) – obecně platí, že otevřená sluchátka blokují (izolují) okolní hluk nejméně a jsou nejběžněji používaným typem (díky velkému počtu levných a nekvalitních otevřených sluchátek se někdy traduje, že se jedná o podřadnou konstrukci, což ale ve skutečnosti není pravda). Výhodou otevřených sluchátek je jednoduchá a lehká konstrukce, případně možnost jejich skládání. Uzavřená sluchátka obvykle pojmou celé ucho a dobře izolují hluk okolí – tato konstrukce je častěji k vidění u sluchátek střed-

	Konstrukce	Reproduktor	Mikrofon	Délka kabelu	Zvuk
STEREOFONNÍ HEADSETY					
Creative HS-300	otevřená	20 Hz až 15 kHz, 32 ohmů, 113 dB	všesměrový kondenzační, 380 Hz až 15 kHz, -65 dB	2,5 m	**
Gembird 830	polouzavřená	100 Hz až 18 kHz, 32 ohmů, 96 dB	všesměrový kondenzační, 50 Hz až 16 kHz, -60 dB	1,8 m	**
Gembird 860	uzavřená	20 Hz až 20 kHz, 32 ohmů, 96 dB	všesměrový kondenzační, 50 Hz až 16 kHz, -40 dB	2,5 m	*
Genius HS-04A	uzavřená	20 Hz až 20 kHz, 32 ohmů, 112 dB	všesměrový kondenzační, 50 Hz až 20 kHz, -60 dB	2 m	*
Koss SB/40	uzavřená	20 Hz až 20 kHz, 120 ohmů, 96 dB	směrový dynamický, specifikace neuvedena	2,7 m	*****
Philips SBC HG100	uzavřená	40 Hz až 20 kHz, 32 ohmů, 100 dB	všesměrový kondenzační, -40 dB	3 m	***
Sennheiser PC 135 USB	otevřená	30 Hz až 18 kHz, 32 ohmů, 112 dB	směrový kondenzační, 80 Hz až 15 kHz, -38 dB	3 m	****
Sennheiser PC 140	otevřená	40 Hz až 20 kHz, 32 ohmů, 109 dB	směrový kondenzační, 80 Hz až 15 kHz, -38 dB	3 m	****
Sennheiser PC 150	otevřená	18 Hz až 22 kHz, 32 ohmů, 114 dB	směrový kondenzační, 80 Hz až 15 kHz, -38 dB	3 m	**
Trust Silverline 610	otevřená	50 Hz až 16 kHz, 32 ohmů, 101 dB	všesměrový kondenzační, 20Hz až 16 kHz, -54 dB	2,5 m	**
Trust Silverline 625	polouzavřená	20 Hz až 20 kHz, 32 ohmů, 105 dB	směrový kondenzační, 20 Hz až 20 kHz, -54dB	2 m	**
STEREOFONNÍ SLUCHÁTKA					
Koss Porta Pro	otevřená	15 Hz až 25 kHz, 60 ohmů, 101 dB	–	1,3 m	****
Koss UR/18	uzavřená	25 Hz až 15 kHz, 32 ohmů, 92 dB	–	2,5 m	****
Koss UR/29	uzavřená	25 Hz až 20 kHz, 32 ohmů, 92 dB	–	2,5 m	****
Sennheiser PX 100	otevřená	15 Hz až 27 kHz, 32 ohmů, 114 dB	–	1,4 m	*****
Sennheiser eH 150	uzavřená	18 Hz až 18 kHz, 32 ohmů, 115 dB	–	3 m	*****
Sennheiser HD 212 Pro	uzavřená	12 Hz až 19 kHz, 32 ohmů, 112 dB	–	3 m	*****
Sennhesier HD 280 Pro	uzavřená	8 Hz až 25 kHz, 64 ohmů, 102 dB	–	3 m	******

ní a vyšší třídy, není ale technologicky nadřazena. Pecky, tedy klasická sluchátka do uší, nemohou obvykle dosáhnout kvalit reprodukce otevřených a uzavřených sluchátek, výjimku představuje jejich speciální varianta – špunty (označované někdy plugy či canal phones), které se zasunují přímo do zvukovodu, mohou ale nabídnout kvalitu reprodukce srovnatelnou přinejmenším s vyšší střední třídou otevřených či uzavřených sluchátek.

Existují pochopitelně i různé podskupiny, například sluchátka clip-on, tedy otevřená sluchátka, která na hlavně nedrží pomocí klasického mostu, ale díky sponě, která se zasouvá za ušní boltec, či streetstyle sluchátka s mostem, který prochází nad ušima a za krkem, tedy nikoliv přes vršek hlavy.

A JEŠTĚ MIKROFON

První mikrofon vynalezl Emile Berliner (1851–1929) 4. března 1877. Berlinerův elektrický mikrofon byl mimo jiné nezbytnou součástkou, kterou použil Alexander Graham Bell při konstrukci telefonního přístroje.

Mikrofony jsou v současné době konstruovány buď jako dynamické, nebo jako kondenzátorové. Dynamický mikrofon využívá v podstatě obrácený princip reproduktoru: vzduch rozechvívá membránu, která je spojena s cívkou, nacházející se uvnitř magnetického pole, čímž je generován elektrický proud o určitém napětí (amplitudě) a frekvenci odpovídající zvukovým vlnám neseným vzduchem. Kondenzátorové mikrofony využívají elektrostatického efektu – pevná destička s elektrickým napětím je umístěna blízko lehčí nabité membrány. Změny ve vzdálenosti membrány od destičky generují velmi slabé elektrostatické napětí, které je přímo v mikrofonu zesilováno. Nutnost udržet napětí na destičce a zesilovat získaný signál znamená, že kondenzátorové mikrofony je nutné napájet buď z baterie, nebo pomocí tzv. phantom power ze zesilovače.

Dynamické mikrofony jsou sice méně citlivé (jejich citlivost lze zvýšit velikostí a umístěním membrány), díky příjemnému zabarvení zvuku jsou ale vhodné pro snímání vokálů, zejména zpěvu, a kvůli menší citlivosti se hodí pro snímání ve hlučnějším prostředí. Kondenzátorové mikrofony jsou vhodné pro snímání zvuku hudebních nástrojů, velkých prostor, ale též v případech, kdy nelze mluvit přímo do mikrofonu – díky tomu jsou nejběžněji používanou technologií v moderních přístrojích – například telefonech, diktafonech a headsetech.

Funkci mikrofonu lze ovlivnit i jeho konstrukcí – nejběžněji se vyskytují všesměrové mikrofony (ty používá většina jednoduchých přístrojů včetně headsetů). Kromě všesměrových existují též mikrofony směrové (kardioidní, hypercardioidní), dvousměrné a puškové. Konstrukce směrového (kardioidního) mikrofonu se obvykle používá u kvalitních vokálních (hlasových) studiových mikrofonů, ale i u některých headsetů – jedná se vlastně o dvousměrný mikrofon, který snímá zvuk na základě rozdílu tlaku „před" a „za" mikrofonem kombinovaný se všesměrovým mikrofonem.

5.1 SLUCHÁTKA

V poslední době se objevilo několik nových modelů sluchátek pro prostorovou reprodukci, popisovaných jako 5.1. Výrobci o nich často mluví jako o ideálním doplňku pro hráče a fandy filmů – realita je ale často odlišná. Hlavním problémem u mnoha (levnějších) modelů je kvalita reprodukce. Sluchátka s několika reproduktory pro prostorový vjem jsou zbytečná, pokud nedokáží reprodukovat zvuk věrně a kvalitně. Další problém tkví ve způsobu, jakým prostorový zvuk vnímáme – ve sluchátkách je prakticky nemožné vytvořit perfektní 3D zvukové pole. Srovnatelných a paradoxně i lepších výsledků lze obvykle dosáhnout s klasickými sluchátky a nejrůznějšími simulacemi 3D zvuku, využívajícími zákonitosti šíření zvuku v prostoru (Qsound, Sensaura apod.). I proto jsme se v tomto testu soustředili výhradně na stereofonní sluchátka a headsety.

JAK JSME TESTOVALI

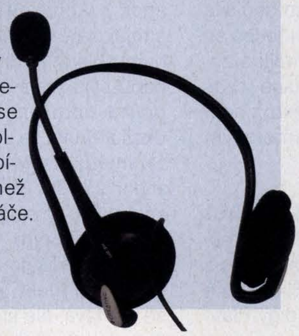
Poslechové testy sluchátek a testy mikrofonu jsme prováděli na sestavě s Windows XP, osazené zvukovou kartou SB Audigy Platinum. Při testech jsme se soustředili jednak na kvalitu reprodukce sluchátek (subjektivní poslechový test) – a to jak u akustických nahrávek a mluveného slova, tak i v případě zvukových efektů (střelba, výbuchy) běžných u akčních her či filmů. Hodnotili jsme rovněž ergonomii sluchátek a doplňky (délka kabelu, regulace hlasitosti, vypínač mikrofonu apod.). V případě mikrofonů jsme subjektivně hodnotili kvalitu záznamu hlasu (v drtivé většině případů byla zcela uspokojivá) a zejména odrušení/pronikání hluku okolí a zvuků ze sluchátek (v tomto směru už byly výsledky o poznání slabší). Význam (ne)pronikání zvuku ze sluchátek do mikrofonu pochopíte zejména tehdy, prozradí-li vás soupeři během on-line hraní zvuky, které vydává vaše postava, ale kromě vašich sluchátek je zachytí a přenese i mikrofon – je to nejen nepříjemné, ale i nepraktické.

LUKÁŠ ERBEN
05G0105

	Mikrofon	Zpracování	Cena/výkon	Výbava/příslušenství apod.	Distributor	Doporučená cena vč. DPH
	**	****	****	regulace hlasitosti a vypínač mikrofonu na kabelu	Creative, www.creative.com	390 Kč
	**	**	****	regulace hlasitosti na kabelu	Elko, www.elko.cz	330 Kč
	**	**	****	regulace hlasitosti na kabelu	Elko, www.elko.cz	380 Kč
	**	**	***	regulace hlasitosti na kabelu	Konsigna, www.konsigna.cz	460 Kč
	*****	***	****	doživotní záruka	Eurostar Ostrava, www.eurostar-ostrava.cz	2 450 Kč
	*	**	*	regulace hlasitosti a vibrací	Philips, www.philips.cz	2 990 Kč
	****	****	**	regulace hlasitosti a vypínač mikrofonu na kabelu, USB audio adaptér	Panter, www.panter-praha.cz	4 400 Kč
	****	****	****	regulace hlasitosti a vypínač mikrofonu na kabelu	Panter, www.panter-praha.cz	1 950 Kč
	****	****	*	regulace hlasitosti a vypínač mikrofonu na kabelu	Panter, www.panter-praha.cz	2 580 Kč
	***	***	****	regulace hlasitosti na kabelu	Trust, www.trust.com	690 Kč
	***	****	***	regulace hlasitosti a vypínač mikrofonu na kabelu	Trust, www.trust.com	1 250 Kč
	–	****	**	cestovní obal, doživotní záruka	Eurostar Ostrava, www.eurostar-ostrava.cz	2 390 Kč
	–	***	****	skládácí, doživotní záruka	Eurostar Ostrava, www.eurostar-ostrava.cz	950 Kč
	–	****	****	regulace hlasitosti, doživotní záruka	Eurostar Ostrava, www.eurostar-ostrava.cz	1 550 Kč
	–	****	*****	cestovní krabička	Panter, www.panter-praha.cz	1 150 Kč
	–	***	*****	–	Panter, www.panter-praha.cz	950 Kč
	–	***	****	–	Panter, www.panter-praha.cz	1 390 Kč
	–	*****	***	otočné náušníky, jack 3,5 mm se závitem	Panter, www.panter-praha.cz	3 700 Kč

Creative HS-300

Headset Creative patří spolu s modely Sennheiser a Trust k „záhlavním“ (či street-style) typům – most tohoto headsetu prochází nad ušima a za krkem. Mikrofon je kondenzátorový, takže jeho citlivost je poměrně vysoká, a to bohužel nejen vůči hlasu, ale též k ruchům a šumu okolí. To vadí především při síťové hře, kdy takto proniknuvší zvuky mohou soupeři doslova napovídat. Vypínač umístění na kabelu spolu s regulátorem hlasitosti naštěstí umožňuje snadné vypnutí mikrofonu, není-li používán. Výrazné je bohužel i pronikání zvuků ze sluchátek. Pomineme-li nedostatek basů, tak nás sluchátka Creative vcelku mile překvapila. Středy a výšky jsou sice o něco silnější, zvuku ale nechybí prostor. Pokud si však potrpíte na kvalitní hudbu či požadujete při střelbě a explozích basovou odezvu, nebudete asi spokojeni. Výhodou tohoto headsetu je nízká cena i malé rozměry, a tedy snadné přenášení. Celkově se ale jedná o doplněk vhodný spíše pro chat než pro náročné hráče.



Gembird 830

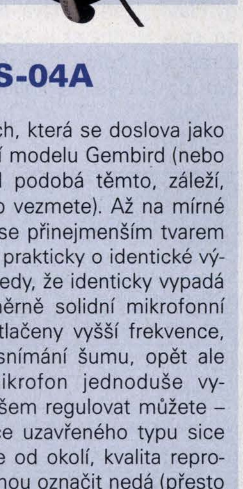
Model tvarem i konstrukcí vzdáleně podobný Trustu 625 se kupodivu v testu též podobně choval. Polozavřená sluchátka mají jednoduchý plastovo-kovový mostík a poměrně velký přítlak na uši (to může být po několika hodinách nepříjemné), dobře se ale vejdou i na větší hlavu. Kondenzační mikrofon má opět výraznou tendenci snímat šum okolí (což lze částečně potlačit regulací zisku), podobně jako u headsetu Trust 625 se ale pronikání zvuku ze sluchátek pohybuje na přijatelné úrovni. Bohužel tentokrát chybí vypínač mikrofonu – kabel je osazen pouze kolečkem pro regulaci hlasitosti. Basy jsou podobně silné (a ne zcela přesné) jako u zmiňovaného konkurenčního modelu, výšky a prostor jsou ale potlačeny ještě o něco výrazněji. I v tomto případě se tedy jedná o sluchátka vhodná spíše pro hraní či chat než pro poslech hudby – považujeme za velkou škodu, že výrobce opomněl přidat vypínač mikrofonu.

Gembird 860

Velká uzavřená sluchátka dodává na náš trh pod různými značkami několik výrobců (prakticky identický model nabízí např. značka Genius). Bohužel rozměry neodpovídají v tomto případě kvalitě. Mikrofonní část je vcelku přijatelná – kondenzátorový mikrofon s molitanovým krytem sice snímá šum okolí, od 5,5 kHz je ale snímání výrazně potlačeno, což hladinu šumu omezuje. Mikrofon bohužel není na regulátoru hlasitosti možné vypnout. Pronikání zvuku ze sluchátek je sice slyšitelné, stále se ale jedná o přijatelnou úroveň (u uzavřeného modelu bychom ale očekávali lepší výsledek). Bohužel neuspokojivá je reprodukce zvuku. Basy jsou nadměrně zvýrazněné a částečně dunivé, zatímco vyšší frekvence jsou zastřené. Zvuku tak chybí prostor i detail a některé skladby jsou reprodukovány doslova nepříjemným způsobem. Tato relativně levná sluchátka s mikrofonem se hodí opravdu jen pro hraní – a to ještě v případě, že vám příliš nezáleží na kvalitě reprodukce zvuku her.

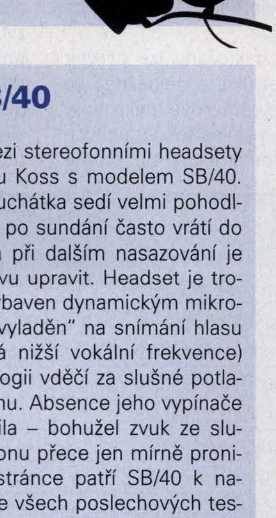
Genius HS-04A

Co říci o sluchátkách, která se doslova jako vejce vejci podobají modelu Gembird (nebo se model Gembird podobá těmto, záleží, z jakého pohledu to vezmete). Až na mírné barevné odlišnosti se přinejmenším tvarem a materiálem jedná prakticky o identické výrobky. Nepřekvapí tedy, že identicky vypadá i chování – s poměrně solidní mikrofonní částí, která má potlačeny vyšší frekvence, čímž je omezeno snímání šumu, opět ale chybí možnost mikrofon jednoduše vypnout. Hlasitost ovšem regulovat můžete – identická konstrukce uzavřeného typu sice do jisté míry izoluje od okolí, kvalita reprodukce se ale za věrnou označit nedá (přesto na obalu píše výrobce cosi o „acoustic headset with hi-fidelity“). Zvuk se opět vyznačuje nadměrně zdůrazněnými basy s tendencí k dunění a potlačenými až zastřenými středními a vyššími frekvencemi, které způsobují absenci prostoru a detailu. Znovu nezbývá než konstatovat, že tato sluchátka spíš vypadají než hrají a hodí se pro chat či nenáročné hraní stříleček. Na druhou stranu za ně nezaplatíte nijak horentní sumu.



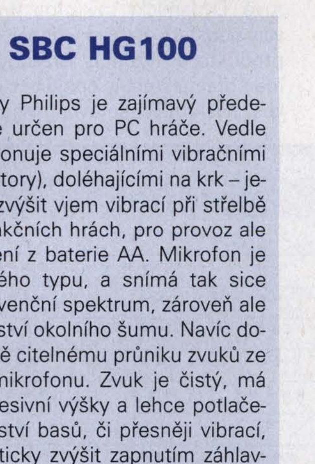
Koss SB/40

Nejtěžší kalibr mezi stereofonními headsety nasadil bezesporu Koss s modelem SB/40. Velká uzavřená sluchátka sedí velmi pohodlně, mostík se ale po sundání často vrátí do výchozí polohy, a při dalším nasazování je proto musíte znovu upravit. Headset je trochu netradičně vybaven dynamickým mikrofonem, který je „vyladěn“ na snímání hlasu (bohužel nesnímá nižší vokální frekvence) a použité technologii vděčí za slušné potlačení okolního šumu. Absence jeho vypínače nám tudíž nevadila – bohužel zvuk ze sluchátek do mikrofonu přece jen mírně proniká. Po zvukové stránce patří SB/40 k naprosté špičce – ve všech poslechových testech si vedla výborně, byť se špičkovým modelům klasických stereofonních sluchátek Koss a zejména Sennheiser přece jen nevyrovnají. Velké rozměry ale znamenají, že se nehodí na častější přenášení (např. na LAN párty) ani na menší dětské hlavy. Cena je bohužel stinnou stránkou SB/40, tuto nevýhodu ale přinejmenším částečně vyrovnává doživotní záruka (vztahující se i na mechanické poškození).



Philips SBC HG100

Headset značky Philips je zajímavý především tím, že je určen pro PC hráče. Vedle mikrofonu disponuje speciálními vibračními elementy (vibrátory), doléhajícími na krk – jejich úkolem je zvýšit vjem vibrací při střelbě či explozích v akčních hrách, pro provoz ale vyžadují napájení z baterie AA. Mikrofon je kondenzátorového typu, a snímá tak sice věrně celé frekvenční spektrum, zároveň ale též velké množství okolního šumu. Navíc dochází k poměrně citelnému průniku zvuků ze sluchátek do mikrofonu. Zvuk je čistý, má však mírně agresivní výšky a lehce potlačené basy. Množství basů, či přesněji vibrací, lze sice dramaticky zvýšit zapnutím záhlavních „vibrátorů“, v případě hudby to ale není zrovna vhodné řešení. Při hraní či sledování filmů mohou být basové vibrace zábavné a zajímavé, je ale možné, že vás po delší době začne bolet hlava. Sluchátka Philips jsou díky vibračním elementům velmi originální, po zvukové stránce patří k průměru či lehkému podprůměru, mikrofon nás nepřesvědčil – ocenili bychom jeho vypínač na kabelu.



SENNHEISER PC 135 USB

Otevřená konstrukce sluchátek s kondenzátorovým mikrofonem vypadá nenápadně, skrývá ale dravou šelmu. Mikrofon je totiž perfektně odrušen, a šum je díky tomu zanedbatelný, přesto snímá jasně, zřetelně a čistě. Pronikání zvuku ze sluchátek je minimální, leč slyšitelné. Kvalita zvuku je velmi dobrá se slušným prostorem, a dokonce i trochou detailu – v mnoha směrech snese srovnání s Koss Porta Pro či Sennheiser PX 100, jediné, co lze vyčíst, jsou slabší basy nejnižších frekvencí. Pochvalu zaslouží dlouhá přívodní šňůra, regulace hlasitosti a možnost vypnutí mikrofonu, klip pro upevnění šňůry na oděv či „člunek" pro navinutí přebývajícího kabelu. Důležitou součástí je též USB audio adaptér pro připojení sluchátek i mikrofonu (vlastně externí zvuková karta) s velmi dobrou kvalitou zvuku. Windows XP jej rozpoznají automaticky, a můžete jej tudíž nosit s sebou třeba i do herny. Daní za tento fantastický doplněk je ale velmi vysoká cena modelu PC 135 USB.

SENNHEISER PC 140

Nejlevnější model Sennheiser je vybaven tenkým mostíkem „za krk" a vyznačuje se velmi decentním přítlakem, díky kterému na lehoučká sluchátka snadno téměř zapomenete. Přesto drží na hlavě velmi pevně. I když je mikrofon kondenzátorového typu, má téměř dokonale odrušený šum okolí a snímá velmi neutrálně a čistě. Tlačítko pro jeho vypnutí je proto vlastně skoro zbytečné, přesto ale spolu s regulátorem hlasitosti na kabelu nechybí. Pronikání zvuků ze sluchátek do mikrofonu je druhé nejnižší po modelu Koss SB/40. Po zvukové stránce si model PC 135 také zaslouží pochvalu – basy jsou sice méně výrazné (ale přesto celkem přesné) a výšky naopak lehce agresivní (zejména při vyšších hlasitostech), díky dobrému prostoru a detailu je ale poslech velmi příjemný. Povahou se hodí spíše pro ty, kdo chtějí často poslouchat hudbu (a nejsou příliš nároční) a hrát spíše příležitostně. Navíc jsou fantasticky malá a snadno přenosná.

SENNHEISER PC 150

„Největší" z headsetů značky Sennheiser používá polouzavřenou konstrukci sluchátek kombinovanou s kondenzátorovým mikrofonem. Ten je ale naštěstí dobře „odladěn", a tak snímá okolní zvuk v přijatelné míře, slyšitelné, leč přijatelné je též pronikání zvuku ze sluchátek. Přesto je mikrofon překvapivě citlivý, což znamená, že šum i pronikání zvuku lze omezit regulací zisku předzesilovače mikrofonu ve Windows. Zvuk patřil spíše k průměru. Basy jsou mírně zesílené, nepříjemné je ale potlačení středních a vyšších frekvencí – zvuku chybí prostor a zní trochu dutě. Model PC 150 je zkrátka určen spíše pro hry či videokonference než pro náročný poslech hudby. Ve výbavě nás potěšil poměrně dlouhý kabel s možností regulace hlasitosti a s vypínačem mikrofonu. Suma sumárum: headset s velmi dobrým mikrofonem a přijatelným, byť nijak oslnivým zvukem.

TRUST SILVERLINE 610

Streetstyle čili záhlavní sluchátka firmy Trust patří k nejednodušším a nejlevnějším modelům. Tomu odpovídá i jednoduchý kondenzátorový mikrofon s tendencí snímat šum okolí (byť se nejedná o nejhorší případ v tomto testu). Zdá se, že výrobce se pokusil o částečné utlumení tohoto problému za cenu mírného zkreslení. Dobrá zpráva je, že zvuk ze sluchátek do snímání mikrofonu neproniká příliš výrazně, špatná zpráva pak zní: přestože na kabelu je možné regulovat hlasitost, vypínání mikrofonu schází. Zvuk lze shrnout jako velmi nevýrazný. Basy ani výšky příliš nevynikají a bohužel se také ztrácí detail i část prostoru. Díky mírnějším basům nejsou příliš vhodné pro hry, a využijí je tudíž ti, kdo chtějí jednoduchá sluchátka pro občasný poslech či chatování. Záhlavní konstrukce je praktická zejména pro majitele (či majitelky) delších vlasů, může ale činit zásadní problémy, máte-li pracovní křeslo s vysokým opěradlem.

TRUST SILVERLINE 625

Vyšší model značky Trust používá polozavřenou konstrukci s kovovým mostem – ten je ale poměrně krátký, takže ani na maximální „velikost" sluchátka na (pravda poměrně velké) hlavě našeho testera ideálně neseděla. Kondenzátorový mikrofon není bohužel příliš dobře odrušen, a snímá díky tomu poměrně výrazně šum okolí, překvapivě dobré je ale odrušení zvuku ze sluchátek (patrně kvůli polozavřené konstrukci) – pronikání do mikrofonu je jen minimální. Dobré je, že sluchátka nabízejí jak regulaci hlasitosti, tak možnost vypnutí mikrofonu. Z hlediska kvality zvuku se model 625 řadí k lepšímu podprůměru. Vyšší a střední frekvence nejsou agresivní, chybí ale prostor a detail, basy jsou poměrně silné, bohužel však také poněkud nepřesné – u některých nahrávek je zvuk trochu zastřený. Vzhledem k ceně a kvalitě reprodukce se hodí spíše pro hraní her, hudebně uspokojí jen ty nejméně náročné uživatele. Menší rozměry je také dělají vhodnými pro děti.

KOSS PORTA PRO

Jen stěží by bylo možné vynechat legendu mezi sluchátky, která se beze změn vyrábí již zhruba dvacet let. Porta Pro se za tu dobu stala symbolem kvalitního přenosného zvuku a jen málokterá otevřená sluchátka jim během posledních dvou dekád mohla úspěšně konkurovat. Rozpoznávacím znakem je zvláštní, mírně archaický tvar, daný možností sluchátka skládat, a pak specialita – molitanové polštářky, které přiléhají přímo nad ušima k hlavě a umožňují odlehčit přítlak samotných sluchátek na hlavu. Zvuk modelu Porta Pro se vyznačuje mírně zvýrazněnými basy, dobrým prostorem, jemnými středy a výškami i dostatkem detailu. Jediné, co lze vytknout, jsou problémy s reprodukcí basů při vyšších hlasitostech (celkově hrají nejlépe spíše při nižší či střední hlasitosti) a ne zrovna lidová cena. Tu ale u značky Koss už tradičně vynahrazuje doživotní záruka vztahující se i na mechanické poškození. Pokud Kossy neztratíte, mohou vám opravdu sloužit do smrti.

Koss UR/18

Uzavřená, a přesto přenosná UR/18 jsou neobvyklá tím, že je lze snadno složit do „koule" velikosti většího pomeranče či grapefruitu. Případné obavy o mechanickou odolnost plastového skládacího mostu i samotných sluchátek lze díky doživotní záruce hodit za hlavu. Podobně jako jiná sluchátka střední či vyšší střední třídy mají i UR/18 tendenci ke zdůraznění basů (naštěstí neagresivnímu a bez zkreslení), na konkurenci, jako je HD 280 Pro, ale zčásti i HD 212 Pro od Sennheiseru, však nestačí, zejména co se detailu a prostoru týče – znát je to hlavně u živých nahrávek. Naopak velmi pěkně reprodukují taneční hudbu a výtečně zvládnou i filmy či herní ozvučení. Díky zvláštní kombinaci uzavřené konstrukce a možnosti složení (a tedy snadnému přenášení) se UR/18 odlišují od záplavy uzavřených sluchátek střední třídy. Pokud hledáte kombinaci těchto vlastností a netrváte na bezchybném či neutrálním zvuku, patrně si Kossy oblíbíte.

Koss UR/29

Velká, masivní uzavřená sluchátka se poněkud překvapivě, podobně jako levnější sourozenec Koss UR/18, dokáží složit, byť v případě tohoto modelu přece jen do poněkud většího balení. Přesto to velmi oceníte při jejich případném přenášení či převážení. Stejně tak nám vyhovovaly velké náušníky a polstrovaný most i celkové pohodlí a nepříliš silný přítlak. Na přibližně třímetrové šňůře překvapí (ve vyšší kategorii neobvyklý) regulátor hlasitosti. Po zvukové stránce sluchátkům nelze sice vyčíst nic zásadního, možná jsme ale přece jen čekali lepší výkon. Zvuk je vyrovnaný, dokonce ani basy výrazně nepřebývají, na spodní hranici jich však trochu chybí a naopak ve vyšších frekvencích se ztrácí detail i část prostoru. Cena 1550 korun nicméně kvalitě reprodukce celkem odpovídá – pokud tedy hledáte pohodlná uzavřená sluchátka s masivnější konstrukcí a osloví vás též doživotní záruka, mají vám UR/29 co nabídnout.

Sennheiser eH 150

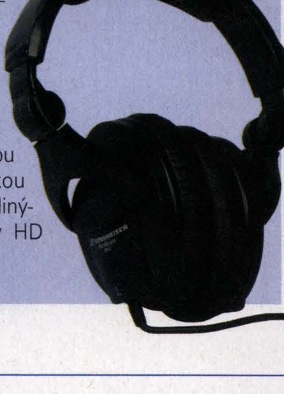
Levnější sourozenec modelu HD 212 Pro patří do střední třídy, na první pohled se ale liší jen barvou náušníků. Rozdíly tu jsou – basy jsou ještě o fous výraznější, zatímco středy a vyšší frekvence vycházejí o něco méně přesné (rozdíl ale opravdu není velký). Celkově se opět jedná o univerzální sluchátka vhodná jak pro poslech hudby (zejména taneční či popové), tak pro filmy či hry, která mají zvýrazněné basy a vcelku dobře reprodukují střední a vyšší frekvence, byť s rezervami v detailu a prostoru. Otázkou je, zda se vyplatí připlatit si zhruba 400 Kč za model HD 212 Pro – rozdíl ve kvalitě zvuku se nám totiž zdá menší než rozdíl v ceně. Sennheiser eH 150 mají velmi zajímavý poměr ceny a kvality a spolu s velmi drahými Sennheiser HD 280 Pro, lehoučkými Sennheiser PX 100 a headsetem Koss SB/40 patřily mezi favority testu.

Sennheiser HD 212 Pro

Jeden z nejlevnějších „Pro" modelů značky Sennheiser používá vcelku jednoduchou konstrukci pružného plastového hlavového mostu a uzavřených náušníků, které ale nepojmou celý (zejména větší) ušní boltec. Přesto sedí na hlavě velmi dobře a vcelku účinně izolují též hluk okolí – snad jen přítlak by mohl být o něco menší. Po zvukové stránce patří přinejmenším k nadprůměru – nenabízí sice tak jemný a vyvážený zvuk jako dražší model 280 Pro a mají také trochu víc basů, to ale ocení zejména příznivci moderní hudby, filmů a ti, kdo hledají opravdu kvalitní sluchátka na hraní a nevyžadují přítomnost mikrofonu. Pochvalu zaslouží i poměrně dlouhá přívodní šňůra. Pevný most ale neumožňuje otáčení náušníků, a proto nejsou tato sluchátka zcela vhodná pro případný DJ-ing.

Sennheiser HD 280 Pro

Řekněme to na rovinu: Sennheiser HD 280 Pro patří do jiné ligy – jde o vstupenku do skutečného hi-fi: kvalitou i cenou. Teprve když si tato velká a masivní uzavřená sluchátka s otočnými náušníky nasadíte a pustíte CD či DVD-Audio, případně opravdu kvalitně kódovaný MP3 záznam (192 Kb/s je minimum, lépe s variabilní bitrate, nižší kvalita je kvůli zkreslení a chybějícímu prostoru i detailům obvykle neposlouchatelná), zjistíte, že o některých detailech svých oblíbených nahrávek jste neměli ani tušení. Všechno je jasné, čisté, zřetelné a místy až syrové. Tyto Sennheisery ale vyžadují přece jen o něco vyšší výstupní úroveň, a tak může se může stát problémem připojit je k téměř jakékoliv zvukovce. Cokoliv bez kvalitního zesilovače je nevhodné, u AC'97 zvukovek odhalíte jejich slabiny v dynamice, čistotě a šumu. Ideální je kvalitní externí USB zvukový modul. Nutnost opravdu dobrého výstupu spolu s vysokou cenou jsou jedinými nedostatky HD 280 Pro.



Sennheiser PX 100

V tomto případě se nejedná o headset, ale o klasická stereofonní sluchátka otevřené konstrukce s výbornou kvalitou zvuku. Zvláštností PX 100 je snadná přenositelnost, daná možností sluchátka složit (mostík je totiž vybaven dvěma panty) a následně přenášet například v dodávané plastové krabičce. Model PX100 je přímým konkurentem legendárních Porta Pro a potěší všechny, kterým „Porty" připadají příliš výrazné. Sluchátka sedí navzdory drobnému mostíku velmi dobře. Zvuk je vyrovnaný, s pevnými basy, dobrými středy a výškami – nechybí prostor ani detail, jediné, co překvapí, je poměrně velká hlasitost – k výraznějšímu zkreslení zvuku dochází až při hlasitostech, které jsou prakticky nepříjemné. Sennheiseru se konkurent legendárních Porta Pro povedl – po zvukové stránce je o něco syrovější, ale možná i přesnější a navíc se prodává za výrazně nižší cenu. Jedná se o fantasticky univerzální sluchátka k PC i k MP3 přehrávači.

Zdarma na CD příloze: Media Monkey 2.2.2

(rychlokurz pro práci s programem uvnitř čísla)

ZADARMO: Media Monkey 2.2.2
Všechno pro práci s MP3 soubory

DVD pod mikroskopem
Bezpečná záloha na nebezpečné médium

PC WORLD

MSI MEGABOOK S250
malý, lehký a stylový

MAGAZÍN DIGITÁLNÍHO VĚKU • WWW.PCWORLD.CZ • ÚNOR 2005 • CENA 105 Kč • 140 Sk

NA CD ZADARMO & NAOSTRO:

Media Monkey 2.2.2

Všechno, co potřebujete pro práci se soubory MP3

Téma CD – Vypalování: Magic ISO Maker 4.7
AnyDVD 4.3.0.1 • Ashampoo Burning Studio 5.01
Sateira CD&DVD Burner 1.62 • BlindWrite 5.2.9
NTI CD&DVD Maker 6.7 • DeepBurner Free 1.3
Dále na CD: HWiNFO32 1.50 • Winamp 5.0.8
SmartFTP 1.0.983 • Sygate Personal Firewall 5.6
The Bat! 3.0.1 • Windows Media Player 10 CZ
Connection Meter 5.8.9 • NOD32 2.12. a další...

ZMATENÁ WINDOWS

Malý průvodce podivnými hlášeními operačního systému

DVD pod mikroskopem
Bezpečná záloha na nebezpečné médium

TEST: ATI versus nVidia
Nejvýkonnější karty v přímém souboji

TEST: Dejte sbohem VHS!
Testovali jsme stolní DVD rekordéry s HDD

Krátké testy: Cyberhome CH-DVR 750 Recorder • HDTV projektor Mitsubishi HC2000
MP3 přehrávače Daewoo DP-1300 • iRiver iMP-900 • iRiver N10 • CMTECH CA-F300
Základní deska MSI nVidia nForce 4SLI • Digitální kompakt Sony DSC-V3 a další...

Právě v prodeji!

K dostání u všech (lepších) prodejců tisku nebo na adrese:
IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451, 158 00 Praha 5
tel. 257 088 161-2, fax 235 520 812, e-mail: predplatne@idg.cz

rychlá grafika pro bohaté i chudé: ati X850 XT a X800 XL

Oblasti vyšší střední třídy dominují už delší dobu čipy nVidia. Po nezdarech s modely FX 5800 a prvních předražených verzích FX 5900 se objevila nejprve GeForce FX 5700 a posléze výtečná FX 5900XT, kterou na podzim nahradila nová GeForce 6600.

ATI hledalo dlouho způsob, jak se s touto konkurencí vyrovnat – Radeon 9600XT ale mohl konkurovat jen s FX 5700, zatímco výkonnější modely 9800 byly příliš drahé. ATI svou pozici poněkud vylepšilo při uvedení Radeonu X700, na výkonnou a přesto cenově dostupnou kartu se však stále čekalo. Podobně nebyla úplně jasná pozice nejrychlejší karty – souboj GeForce 6800 Ultra Extreme a Radeonu X800 XT Platinum Edition nevyhlížel tak docela jednoznačně, nehledě na to, že obě zmíněné karty nebylo zrovna snadné sehnat (nemluvě o ceně pohybující se v rozmezí 15–20 tisíc korun).

ATI Radeon X850 XT

Výkonnější varianta X800 XT

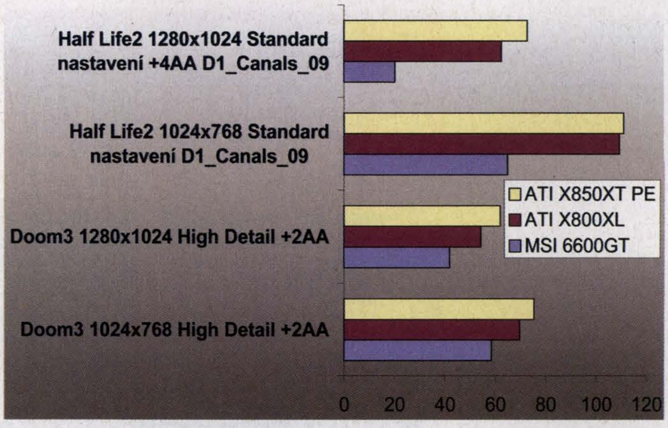
- + vysoký výkon, relativně tichý chod
- – zabere dva sloty, cena, cena, cena

ATI Technologies, www.ati.com

Cena: cca 16 000 Kč (vč. DPH)

▸▸ RYCHLOST PŘEDEVŠÍM

Jako první novinku krátce před koncem roku ATI představilo nové modely hi-end (tedy nejvýkonnějších) karet Radeon X850 Pro, X850 XT a X850 XT PE. Nové čipy R480, které R850 využívají se ale od původního R423 liší jen v drobnostech. Vlastní architektura i výrobní proces čipu zůstaly nezměněny (a ATI tak stále nepodporuje nejnovější pixel shader), k úpravám došlo převážně v „balení" a návrhu vlastních karet, díky nimž je možné vlastní grafický čip i paměť na kartě taktovat na vyšší frekvenci.



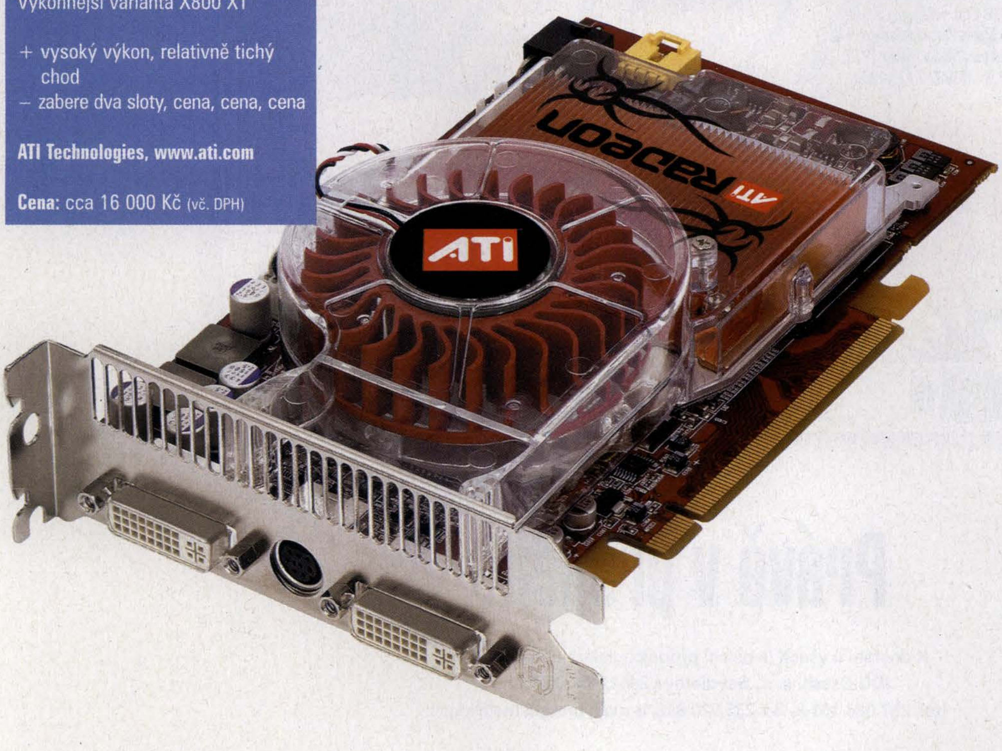
Nové karty řady 850 (s výjimkou „levné" verze Pro) dostaly do vínku masivní chladič, který zabírá, podobně jako u GeForce 6800 či starších FX 5900 Ultra, i vedlejší slot. Na rozdíl o hlučných fukarů, které se vyskytovaly zejména u referenčních modelů FX 5900, je ale obrovský ventilátor velmi tichý, a to dokonce i při vysoké zátěži 3D čipu. Další novinkou, jež by měla být společná pro všechny karty řady X850, jsou dva DVI výstupy, a tedy i možnost připojit dva digitální LCD displeje. Vysoký výkon znamená pochopitelně potřebu externího napájení řešeného jedním malým molex, respektive SATA konektorem.

Radeon X850 XT PE (Platinum Edition) je podle mnoha testů nejrychlejší dostupnou 3D kartou, přičemž „neplatinová" verze X850 XT je pomalejší jen zhruba o 1–5 %. Jedinou oblastí, v níž i nadále jednoznačně vyhrává GeForce 6800 Ultra, je *Doom 3* (mírný náskok má nVidia též v UT 2004), většina ostatních her, jako je *Halo* a zejména *Half-Life 2,* „patří" novým Radeonům. Pravdou ovšem je, že za několikaprocentní nárůst rychlosti musíte zaplatit téměř nehorázný peníz, nehledě na to, že R850, stejně jako většina ostatních hi-end karet, je značně limitován možnostmi současných procesorů. Pokud nenastavíte absurdně vysoké detaily a kvalitu filtrování, je výkon většiny hi-end karet limitován až do rozlišení 1280×1024.

Nové X850 Pro je tak trochu ošklivým káčátkem. Nabízí sice o 5–12 % vyšší výkon než X800 Pro, ze srovnání se zhruba stejně drahou GeForce 6800 GT ale dobře nevychází. Jako podstatnější se však jeví fakt, že v prakticky libovolném testu jej dokáže doslova rozsekat další novinka ATI: Radeon X800 XL.

▸▸ GRAFICKÉ GTI

Společnost nVidia si jen stěží mohla zvolit lepší označení pro své karty nabízející výborný výkon za cenu, která je dostupná i pro běžné smrtelníky – GT se ve světě automobilů stalo synonymem pro rela-



CO JE NA TRHU?

Do 3 000 Kč

Co chtít za cenu dvou až tří PC her? Vlastně se toho dá sehnat překvapivě dost. Drtivá většina karet v této cenové kategorii patří k brutálnímu low-endu (GeForce FX 5200/5500, ATI Radeon 9250/9550/9600SE či X300), obvykle sice nabízejí plnou podporu DirectX 8 a v některých případech dokonce i DirectX 9, jejich skutečný výkon ale na nejnovější hry nestačí (respektive stačí pouze v případě že snížíte kvalitu grafiky na úroveň běžnou přede dvěma až třemi lety). Přesto jsou ale i v této cenové skupině (přesněji na její horní hranici) grafické karty, které lze v nejvyšší nouzi použít: ATI Radeon 9600, GeForce FX 5700 či nová GeForce 6200 (té se detailně věnujeme na jiném místě tohoto čísla).

Do 6 000 Kč

S překročením hranice pěti tisíc se začínají objevovat první grafické karty schopné rozumě rozhýbat i novější hry. Za zmínku stojí zejména ATI Radeon X700 Pro, GeForce 6600 či FX 5900ZT, která je pomalejší variantou FX 5900XT. Pomalu ale jistě se do této kategorie propadávají i karty Radeon 9800 Pro, které patřily ještě před necelým rokem k nejvýkonnějším. Právě ty by spolu s GeForce 6600 GT neměly uniknout vaší pozornosti.

Do 8 000 Kč

Hranice 7–8 tisíc korun je oblastí nejlevnějších hi-end karet či naopak nejvýkonnějších modelů střední třídy. Patří sem například GeForce 6800LE, Radeon X700 XT a pochopitelně též karty, které se objevují i v nižší kategorii, tedy GeForce 6600 GT či Radeon 9800 Pro. Právě v cenovém rozpětí 5-8 tisíc se často nacházejí nejvýhodnější grafické karty - tedy takové, které nabízejí výkon postačující pro nové hry, udrží krok s vývojem her alespoň rok a nezruinují váš rozpočet. Vždy je ale třeba pečlivě vybírat a třeba i pár týdnů počkat.

Do 10 000 Kč

GeForce 6800 a zejména nový Radeon X800 XL spadají do kategorie těsně pod deset tisíc Kč. Desetitisícová hranice se zdá být psychologickým předělem, ale obecně platí, že zhruba 8 až 9 tisíc Kč je maximum, které lze „rozumě" investovat do grafické karty. Nad hranicí deseti tisíc už obvykle klesá hodnota grafického hardwaru velmi rapidně.

Nad 10 000 Kč

Oblast nad deseti tisíci Kč může být rozdělena přinejmenším do dvou dalších kategorií, z hlediska běžného uživatele to vlastně ale nemá valný smysl. Grafické karty, jako je GeForce 6800 Ultra, Radeon X800 XT, či dokonce X850 PE s plánovanou cenou okolo 16 tisíc Kč sice svým výkonem mohou stačit poměrně dlouhou dobu, přesahující někdy i 24 měsíců (na GeForce4 Ti4600 z roku 2002 si stále většinu nových her zahrajete bez zásadních problémů), počáteční investice je ale tak vysoká, že byste si za ni mohli postupně pořídit přinejmenším 2–3 velmi solidní karty vyšší střední třídy. Přesto jsou i mezi nejdražšími kartami výhodnější nabídky – například GeForce 6800 GT či Radeon X800 Pro. ⏮

tivně dostupná sportovní auta. ATI se rozhodlo označit podobně „optimální" modely dovětkem XL. Radeon X800 XL je postaven na čipu R430, vyráběném novým 11mikronovým procesem. Tato změna přináší výhody i nevýhody. Na jednu stranu sice prozatím neumožňuje dosahovat tak vysokých frekvencí (na to je třeba proces „vyladit"), na druhou stranu jsou ale takto vyrobené čipy menší, a tudíž i levnější a zejména vyžadují podstatně menší množství proudu.

Radeon X800XL je proto (na rozdíl od X800 a X850 Pro) plnohodnotnou kartou se 16 grafickými „potrubími", 256 MB RAM s rozhraním 256 bitů a relativně konzervativní pracovní frekvencí 400 MHz (paměť je taktována na 700 MHz). Díky tomu je ve většině testů rychlejší než X850 Pro a zároveň by se měl prodávat o poznání levněji než GeForce 6800 GT. Nižší spotřeba energie navíc znamená, že si vystačí s malým a relativně tichým chladičem (údajně je možné použít i rozměrnější pasivní chlazení) a nepotřebuje ani externí napájení. Radeon X800 XL by se měl prodávat zhruba za 7–8 tisíc Kč bez DPH, což z něj dělá sice drahou, ale stále ještě dostupnou 3D kartu. Jedinou hrou, ve které X800 XL nestačí konkurenci v podobě GeForce 6800 GT, je už zmíněný *Doom 3*. I v případě, že toto obskurní technologické demo převlečené za hororovou hru intenzivně hrajete, to však znamená jen to, že Radeon si nevede tak dobře jako konkurenční karty nVidia, v absolutním měřítku ale *Doom 3* zvládá bez potíží.

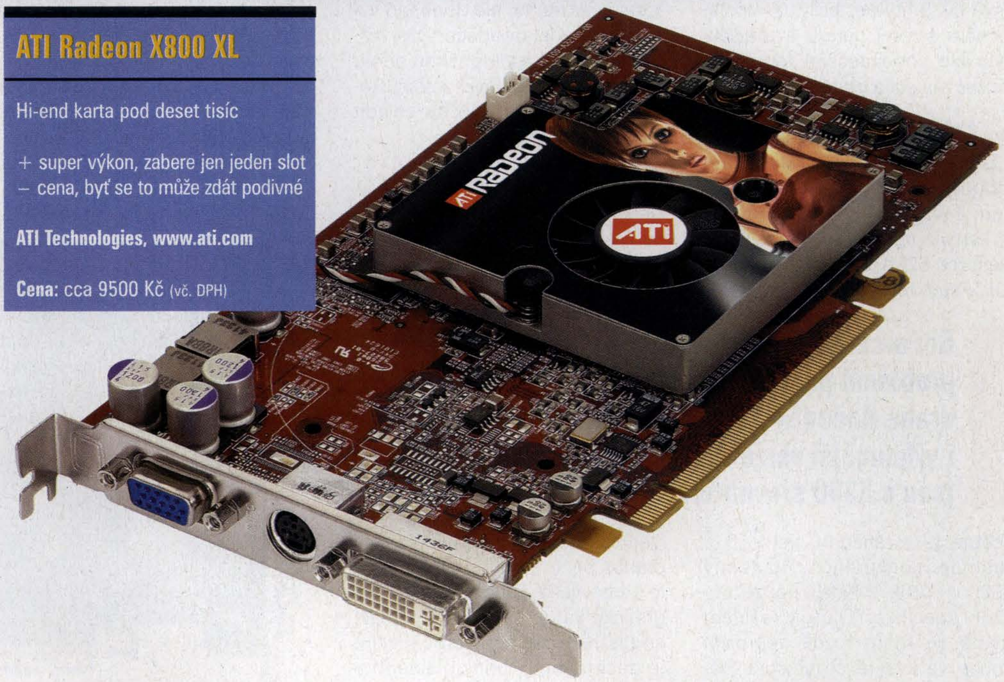
ATI Radeon X800 XL

Hi-end karta pod deset tisíc

+ super výkon, zabere jen jeden slot
– cena, byť se to může zdát podivné

ATI Technologies, www.ati.com

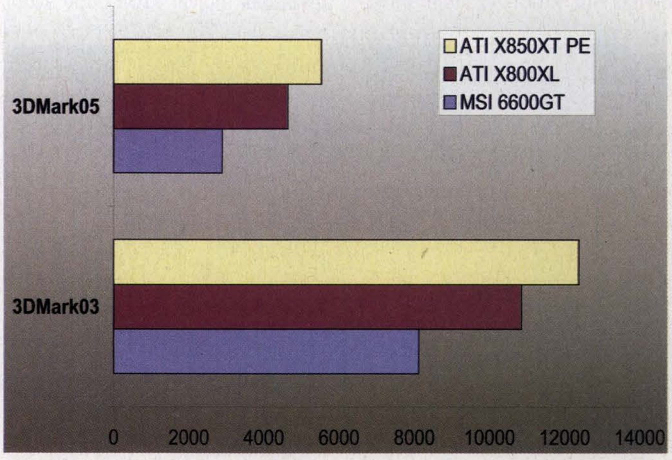
Cena: cca 9500 Kč (vč. DPH)



⏩ ZPÁTKY DO REALITY

Radeon X850 XT nepatří mezi karty pro normálně uvažující lidi. Ti by jen stěží investovali průměrnou měsíční mzdu do grafické karty. Levnější Radeon X800 XL ale nabízí stále fantastický výkon (často jen o 5–15 % nižší) prakticky za poloviční cenu. Pochopitelně, že bezmála deset tisíc včetně DPH je stále velká suma peněz, zároveň je to ale vstupenka do světa nejvýkonnější 3D grafiky, kterou si již někteří mohou dovolit. Jen škoda že obvykle platí jen pár měsíců, než se objeví další nové čipy a karty. ⏮

LUKÁŠ ERBEN
05G0104



lidové 3D: geforce 6200

Koupit si levnou grafickou kartu znamenalo v minulosti rozloučit se s možností hrát ty nejnovější hry. Výrobci se nás snažili přesvědčit, že GeForce4 MX je levnější variantou GeForce4 Ti a že Radeon 9200 patří do stejné rodiny jako model 9600 či 9800, realita ale byla jiná.

Nejlevnější grafické karty byly (a v případě ATI vlastně dodnes jsou) postaveny na předchozí generaci grafických čipů a vedle nižšího výkonu často také nepodporovaly nejnovější verze rozhraní DirectX. NVidia změnila zásadně svou strategii s příchodem generace GeForce FX – i její nejlevnější varianty, jako byla FX 5200 či FX 5500, podporovaly plně DirectX 9. Pravda, výkonem často karty na nové DX 9 hry nestačily, při dostatečném snížení detailů a rozlišení bylo ale přinejmenším teoreticky možné spustit a hrát cokoliv.

▸▸ DX 9 PRO KAŽDÉHO

V případě GeForce6 nVidia v této strategii pokračuje a svým způsobem ji ještě vylepšuje. Nejlevnější karty z rodiny GeForce6, tedy GeForce 6200 a 6200 TC, podporují nejnovější revize DirectX 9 včetně pixel shaderů verze 3.0, zatímco konkurenční Radeony X300 a X600 zvládají pouze původní specifikaci DX 9. V reálném životě se tento rozdíl neprojeví pouze ve kvalitě či rychlosti některých efektů (jen stěží byste hledali hru, která vyžaduje grafickou kartu podporující PS 3.0), obecně vzato je ale filozofie, kterou volí nVidia, mnohem praktičtější a vstřícnější vůči uživatelům. Nová GeForce 6200 vychází totiž z architektury rychlejšího modelu 6600 – pochopitelně byl snížen počet vykreslovacích jednotek (pipeline) na polovinu a upravena byla též frekvence čipu a paměti, nicméně z hlediska kompatibility má 6200 vše včetně videoprocesoru, ke kterému ale doposud výrobce nevydal ovladače. Díky nižším frekvencím a menšímu počtu tranzistorů bude navíc většinu karet ze série 6200 možné chladit pasivně.

> **GeForce 6200 obvykle bez problémů poráží zhruba stejně drahé Radeony X300, a dokonce i výkonnější verze 6200 „TC" jsou s X300 srovnatelné.**

▸▸ TURBO CACHE

Další významnou novinkou, která by mohla nejnovější hry zpřístupnit opravdu všem, je technologie Turbo Cache (TC), kterou budou využívat nejlevnější verze nové GeForce 6200. Možná si ještě vzpomenete, že první grafické karty AGP využívaly funkce AGP texturování – tedy režimu, kdy si část dat (zejména textury) uložily do hlavní paměti počítače. Díky tomu nebylo třeba velké množství RAM na grafické kartě, obvykle se tím ale snížila rychlost her. Turbo Cache je technologie principiálně podobná – grafická karta může využívat část hlavní RAM coby svou „rozšířenou" paměť, díky odlišné implementaci a vysoké rychlosti rozhraní však PCI Express nabízí mnohem reálnější možnosti využití. GeForce 6200 se tak bude dodávat jednak v klasickém provedení se 128 MB RAM (64 nebo 128 bitů), jednak v levnějších (a pomalejších) verzích TC se 16, 32 či 64 MB RAM, jež mohou „alokovat" 128 až 256 MB systémové RAM. Karty jsou označeny jak velikostí paměti, kterou „podporují" (tedy jak velkou část systémové paměti mohou využít), tak velikostí Turbo Cache paměti – tedy RAM, která je na grafické kartě (ta navíc může mít šířku sběrnice 32bitovou nebo 64bitovou), například: „GeForce 6200 with Turbo Cache supporting 256 MB, including 64 MB of local Turbo Cache." V neposlední řadě je třeba zmínit, že pro provoz Turbo Cache je třeba mít dostatečně velkou hlavní RAM – pro 128 MB TC je potřeba RAM o kapacitě alespoň 512 MB.

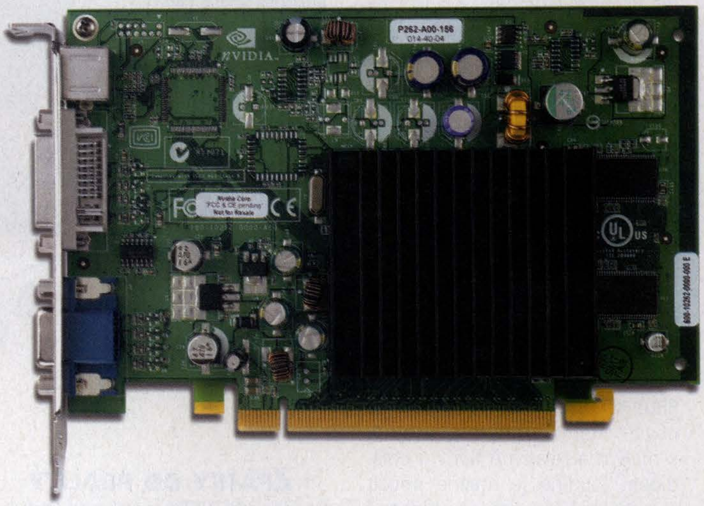
GeForce 6200 128 MB

Levná karta, která umí vše (byť ne moc rychle)

+ kompletní podpora DX 9 s PS 3.0, zajímavý poměr cena/výkon, postačuje pro *Doom 3* i *Half-Life 2* (800 × 600)
– pouze PCI Express

nVidia, www.nvidia.com

Cena: cca 3200 Kč (vč. DPH)



▸▸ OSTRÁ KONKURENCE

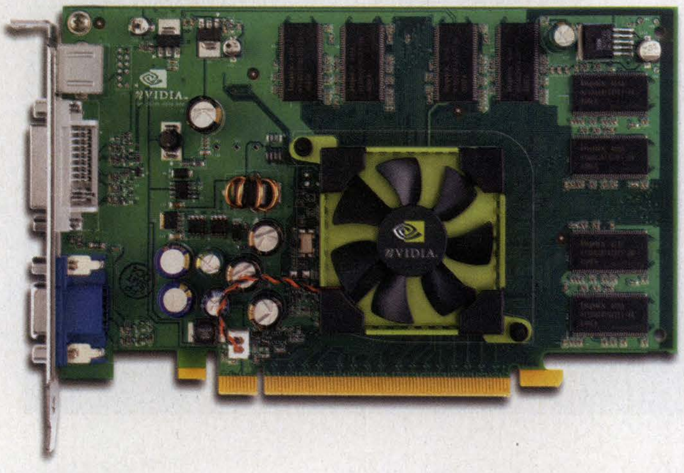
Na základě výsledků většiny testů nezbývá než konstatovat, že ATI to ve střední třídě ani mezi nejlevnějšími grafickými kartami pro PCI Express nebude mít jednoduché. GeForce 6200 obvykle bez problémů poráží zhruba stejně drahé Radeony X300, a dokonce i výkonnější verze 6200 „TC" jsou s X300 srovnatelné. GeForce 6200 navíc nabízí dostatečný výkon pro hraní nejnovějších her přinejmenším v rozlišení 800 × 600. Posuneme-li se od cca 3000 Kč na čtyřtisícovou hranici, kde se odehrává souboj mezi Radonem X600 Pro a GeForce 6600, je výsledek podobný – GeForce ve většině testů opět vítězí. Nad hranicí 5000 Kč, kde se pohybují Radeony X700 a GeForce 6600 GT, jsou na tom karty nVidia výkonnostně opět o něco lépe.

▸▸ PCI EXPRESS ONLY

Tou nejpodstatnější informací, která patrně mnohé nepotěší, je, že GeForce 6200 bude k dispozici pouze pro rozhraní PCI Express. Ostatně drtivá většina nových grafických karet s výhodným poměrem ceny a výkonu je dostupná pro PCI Express buď výhradně, dříve nebo o něco levněji. Majitelé základních desek s AGP budou tudíž odkázáni převážně na starší modely a postupně se omezující nabídku – je možné, že přechodně dojde k výprodejům AGP grafických karet, a tedy i možnostem výhodných nákupů, za 6–12 měsíců budou ale podle našeho názoru v prodeji prakticky jen karty PCI Express. ◂◂

LUKÁŠ ERBEN

05G0107



maya EX5:

3d zvuk pro každého

Externí zvukové karty se mohou dnes, v době integrovaného 3D zvuku, zdát zbytečným luxusem. Jsou ale případy, kdy se jedná o zdaleka nejlepší řešení.

První skupinou uživatelů, která externí zvukové moduly bezesporu ocení, jsou majitelé notebooků. Přenosné počítače totiž tradičně nabízejí nekvalitní, mizerné či zoufalé zvukové výstupy, často pouze ve stereu. Některé notebooky sice mají výstup digitální – není to ale pravidlem a stejně to neřeší otázku 5.1 zvuku ve hrách.

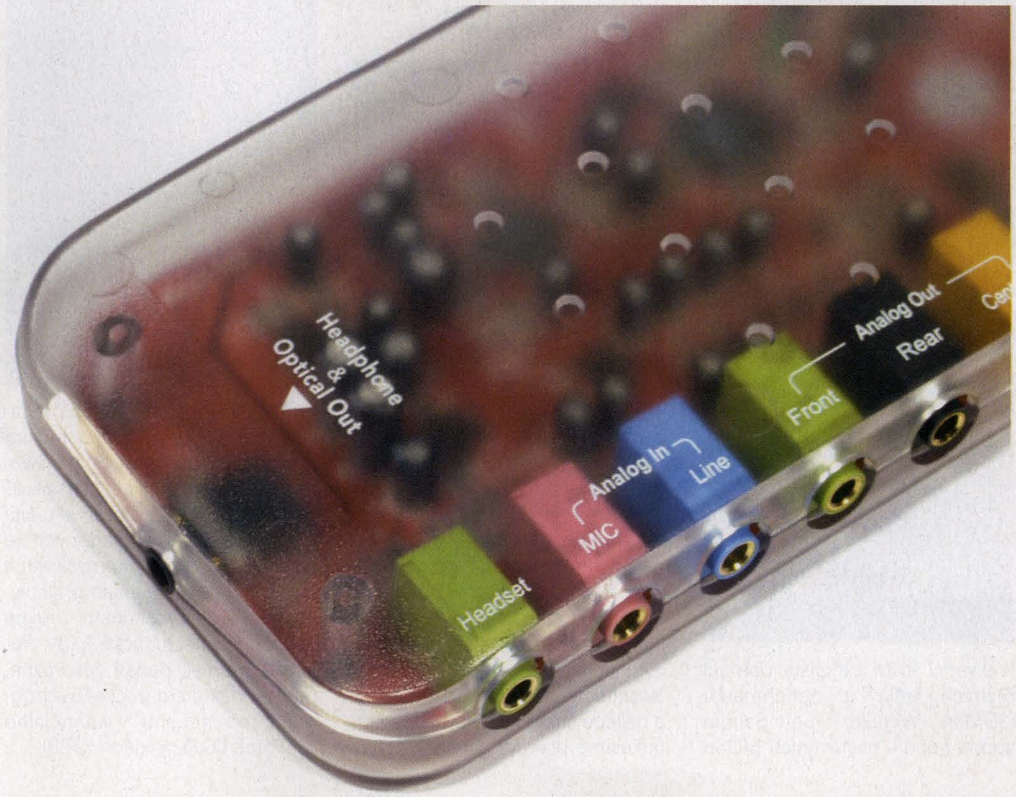
KVALITA I 3D

Externí zvuková karta prakticky zaručuje zvuk bez nepříjemných ruchů. Jeho kvalita se ale pochopitelně v závislosti na značce, modelu a ceně může lišit. Stejně tak se liší schopnosti externích zvukových modulů – počínaje těmi nejjednoduššími, jako je M-Audio transit, nabízejícími pouze čistý zvukový vstup či výstup, přes špičkové stereofonní modely až po zvukové moduly určené pro hráče či fandy domácího kina, které podporují 5.1 zvuk včetně herních standardů EAX. Maya EX5 má kupodivu od každého něco.

Díky zvukovému procesoru VIA VT1616 nabízí kvalitní zpracování signálu při rozlišení 16bitů/44 či 48 kHz. Tento procesor je vybaven šestikanálovým 18bitovým DA převodníkem, přičemž podporuje AC'97 2.2 včetně digitálního S/PIDF rozhraní a pak mimo jiné i druhotný výstup s regulací hlasitosti, mixování 5.1 signálu na stereo či rozšíření stereofonního signálu o 3D složku, to vše při odstupu signálu a šumu (SNR) 97 dB. Další důležitou součást tvoří čip Philips TDA1308, který má na starosti zvukové rozhraní USB – jeho parametry jsou S/THD+N 70 dB a SNR 110 dB. Zvukový modul zvládne přehrávat na analogových výstupech 5.1 prakticky libovolný zdroj; ať už se jedná o klasické šestikanálové signály (hry, DVD) nebo stereofonní signál převedený na 5.1 (to je ale třeba správně navolit v ovládacím programu a před případný přehráváním plnohodnotného 5.1 „obsahu" opět deaktivovat).

JEDNODUŠŠÍ TO UŽ BÝT NEMŮŽE

Díky tomu, že Maya EX5 může fungovat v režimu běžného USB zvukového zařízení, probíhá instalace až neskutečně snadno – stačí ji pouze připojit na USB port, a můžete začít přehrávat. Pro podporu 5.1 výstupu je ale nutné nainstalovat ovladače Sensaura, které zajišťují přehrávání 5.1 jak u filmů, tak podporu 3D zvuku (DS3D, EAX1 a EAX2) ve hrách. Po připojení by měla Windows XP automaticky odstavit původní zvukovou kartu a po případném odpojení ji opět reaktivovat (u některých zvukových karet či kodeků to ale nemusí fungovat bezchybně). Při přehrávání, zejména v případě náročnějšího 3D zvuku, je procesor počítače zatěžován pochopitelně více než u interních plnohodnotných karet, jako je Live! či Audigy. U moderních PC a notebooků se ale zátěž pohybuje v rozmezí 5–20 % (v závislosti na výkonu a zpracovávaném signálu), což je přijatelné a jen mírně přesahuje zátěž, ke které dochází u integrovaného zvuku.



Audiotrak Maya EX5

Externí zvukový modul pro notebooky a stolní PC

+ cena/výkon, kvalitní sluchátkový výstup, snadno přenositelné
– průchozí AC3 signál

Disk, www.disk.cz

Cena: 1 990 Kč (vč. DPH)

Pochvalu zaslouží velké množství konektorů, mezi kterými nechybí analogový výstup 5.1, digitální vstup a výstup S/PDIF, analogový linkový vstup, vstup pro mikrofon s předzesilovačem, monofonní výstup na headset a zejména velmi kvalitní sluchátkový výstup se zesilovačem (SNR 110 dB a THD+N 70 dB/0,03 %), na nějž lze připojit sluchátka s impendancí 32–150 ohmů. Ve sluchátkovém výstupu nechybí ani další digitální optický výstup (minidiskového typu, redukce na běžný Toslink je přibalena).

PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ

Maya EX5 není určena pro poloprofesionální hudební produkci. Nabízí totiž jen běžné 16bitové rozlišení a kvalitu zvuku vhodnou spíše pro solidní reprodukci než zpracování signálu. Není tedy divu, že chybí podpora ASIO a některé další funkce obvyklé u USB zvukových modulů vyšší třídy. Přesto ji lze ale použít například pro DJ-ing – díky možnosti příposlechu z kvalitního sluchátkového výstupu, dobrému odrušení a snadné přenositelnosti je pro podobné aplikace vcelku vhodná. Ocení ji pochopitelně ti, kdo chtějí čistší či 3D zvuk pro hraní na notebooku, či majitelé stolních PC, kteří nemají prostor pro přidání zvukové karty. Díky možnosti nezávisle regulovat hlasitost všech kanálů je vcelku použitelná i pro domácí kino (M-Audio Sonica Theater nabízí ale výrazně lepší možnosti nastavení). Výrobce však neuvádí, zda digitální výstupy umožňují průchod signálu AC3 – je tedy dost dobře možné, že touto funkcí Maya EX5 nedisponuje.

Vzhledem k ceně 1990 Kč včetně DPH lze externí Maye EX5 vytknout jen opravdu málo – snad jen nejasnou situaci okolo průchozího signálu AC3. Jinak se ale jedná o ideální doplněk pro ty, kdo chtějí dostat z notebooku kvalitnější či prostorovější zvuk. Velmi se nám líbil také špičkový sluchátkový výstup.

LUKÁŠ ERBEN
05G0109

ČKD

často kladené dotazy

Musíme přiznat, že název naší rubriky není vždy zcela poplatný jejímu obsahu. Některé z dotazů totiž nepatří mezi ty často kladené – spíš naopak. Jenže o to zajímavější mohou být a navíc nám dávají příležitost k tomu působit chytře a vzdělaně. V neposlední řadě se možná i vy, naši čtenáři, dozvíte občas něco zajímavého. Takže hurá na ČKD a ZKD – tedy často a zřídka kladené dotazy.

Výkon Xboxu

Vlastním konzoli Xbox a těšil jsem se, že na ní budu hrát ty nejnovější tituly. A asi dva dny před koupí Xboxu jsem se dočetl, že jeho parametry jsou jen 64 MB RAM, Pentium 3 733 MHz a grafická karta asi srovnatelná s GeForce3. Tak jsem se pomalu loučil s nejnovějšími hrami, ale na odzkoušení jsem si v den koupě ještě pořídil *GTA: Vice City, NfS: Underground 2, Call of Duty, Halo 2* a *Mafia*. Po spuštění uvedených titulů jsem se však podivil, že všechny fungují se všemi efekty a vůbec se nesekají! Chtěl bych se zeptat, jak je to při dané konfiguraci možné? Protože na PC těchto parametrů by se žádná z uvedených her snad ani nerozjela!

Důvodů existuje hned několik. Především všechny hry na konzole jsou optimalizovány pouze pro jeden typ hardwaru – tedy CPU a grafického procesoru. To znamená, že programátoři a designéři si mohou být dostupným výkonem či pamětí naprosto jisti a využít jej zcela optimálně. Xbox je navíc, stejně jako ostatní konzole, vybaven operačním systémem (v případě některých starších konzolí jde spíš o firmware), který je určen jen pro hraní her a práci se standardními ovladači a periferiemi. Díky tomu mohlo být odstraněno mnoho nadbytečných částí a provedena optimalizace OS pouze na operace nutné pro hry. Systém tak zabere nesrovnatelně méně paměti a nemusí plýtvat výkonem procesoru na „obstarávání" všemožných portů a rozhraní, jako je tomu u PC. Konečně většina konzolí těží z toho, že pro zobrazení na televizoru stačí velmi nízké rozlišení – přibližně odpovídající VGA. Musíme ale být fér a přiznat, že Xbox podporuje u mnoha her i rozlišení HDTV. Přesto ale Xbox nezvládne takové grafické detaily a efekty jako nejnovější PC a grafické karty – omezuje ho zejména velikost RAM, ale i možnosti grafického čipu nVidia (který, jak jste správně uvedl, výkonem odpovídá zhruba GeForce3, po technické stránce toho ale umí o trochu víc). Už napřesrok by se ale měl objevit Xbox 2 s výkonem přesahujícím možnosti současných hi-end PC. Konečně, buďme féroví i k PC. *Mafii* či *GTA: Vice City* na podobné konfiguraci jakou má Xbox (700 MHz, GeForce 3) bez větších problémů spustíte, budete jen potřebovat víc paměti.

Jak dlouho mi vydrží?

Mám dotaz ohledně svého a kámošova PC. Vlastním Athlon 64 3000+, MSI K8T Neo (MS-6702 ATX), VIA K8T800 Chipsed Based, paměť 768 MB RAM (frekvenci nevím a chci se zeptat, jak ji zjistit), HDD 80 GB, GeForce 5600XT. Kamarád má sestavu Athlon XP 3000+, základní desku K7(přený tip neznám), paměť 256 MB RAM/266 MHz, HDD 60 GB, GeForce 5900XT. Která z těchto dvou sestav je výkonnější? Bude mi mé PC stačit na hraní další dva roky?

Frekvenci RAM lze zjistit pomocí různých utilit a benchmarků (3DMark, Wcpuid, SiSoft Sandra apod.) nebo v nastaveních BIOSu – v tomto případě to bude patrně 333 nebo 400 MHz. Uvedené sestavy nelze jednoduše srovnávat – první má výkonnější procesor, zatímco druhá má lepší grafickou kartu – záleží tedy, co budete poměřovat. Při kompresi videa bude lepší Athlon 64, ve hrách by zvítězila GeForce 5900XT, jenže s těmi 256 MB RAM... kdo ví? Co ale víme s jistotou, je, že první sestava dva roky nevydrží – už dnes je GeForce 5600XT na nejnovější hry slabá, takže ji za půl roku, nejpozději za rok bude nutné upgradovat. Zbytek by mohl běhat bez problémů rok až rok a půl, dva roky s odřenýma ušima.

Když máte dost peněz...

Uvažuji o koupi nového počítače a rád bych znal váš odborný posudek. Mám zájem o PC, které by dokázalo změnit můj herní život. Například AMD 64 FX (ale aby se vyrovnalo P4 3,4 GHz nebo bylo rychlejší). Jako grafickou kartu bych zvolil patrně GeForce 6800GT nebo 6800LE PCI-Express, základní desku MSI K8N Neo4 či nějakou od Gigabyte, 2× 1 GB RAM, 2× HDD 160 GB, DVD-RW LG GSA 4160 a DVD Toshiba, LCD Prestigio P179/DVI, zvuk Audidigy 2 ZS. Jde mi především o radu ohledně CPU.

Jsme toho názoru, že nejlepším způsobem, jak změnit svůj herní život, je jít pro změnu o víkendu pařit někam do společnosti a v ideálním případě se seznámit s pohledným jedincem (jakéhokoli) pohlaví. Nechceme ale nikomu brát ideály o nejlépe stráveném čase, a tak se pokusíme poradit. Zaprvé: Athlon 64 FX nebo Pentium 4 XE jsou určeny jen určité skupině uživatelů s prapodivnou zálibou v nesmyslném utrácení nehorázných sum peněz. Klasické Pentium 4 či Athlon 64 nabídnou prakticky totéž za poloviční či menší cenu. Zadruhé: Co se srovnání A64 a P4 týče – první jmenovaný se zejména v herních testech P4 vyrovná (srovnáme-li „odpovídající" modely A64 s frekvencemi P4). AMD ale ve verzi S939 Athlon 64 3400+ nenabízí, a tak bude asi nejlepší sáhnout po modelu 3500+. Grafickou kartu bychom doporučili spíše od ATI – nový Radeon X800XL nabízí fantastický poměr ceny a výkonu mezi rychlejšími kartami. Desku bychom volili z modelů s čipsetem nForce4 či i915 (kvůli podpoře PCI Express), zmiňovaný model MSI je vcelku vhodný. Ke zbytku sestavy už jen pár poznámek: 2 GB RAM jsou pro hry zcela zbytečné, více než bohatě stačí 1 GB. Trochu nadbytečná je i koupě dvou mechanik – ušetřené peníze bychom raději investovali do 19" LCD namísto tradiční sedmnáctky.

Restarty grafiky

Potřebuji novou grafickou kartu, ale nemohu do ní investovat moc peněz, strop jsou 4 tisíce korun. Rozhoduji se mezi HIS Excalibur Radeon 9600 256 MB DDR/128 bitů, TV-out, DVI a HIS Excalibur Radeon 9550 256 MB DDR, Vivo, DVI, TV-out. Která je lepší? A než si ji koupím, mám ještě jeden problém, a to s ovladači na nynější grafickou kartu. Vlastním ATI Radeon 9200 Atlantis 128 MB DDR, TV-out od Sapphire. Její ovladače mi půl roku fungovaly skvěle, ale teď se mi PC každou chvíli restartuje a vybízí k reinstalaci ovladačů. Avšak když jsem tak učinil, restarty se konaly dál. Zkoušel jsem i nové ovladače včetně těch, které dáváte na DVD, ale pak mi přestanou fungovat některé hry. Nevíte prosím co s tím?

Problémy s restarty mohou být zaviněny virem, chybou v operačním systému nebo vadným hardwarem. Zkuste reinstalovat „načisto" Windows a poté použít aktuální ovladače. Z vámi uvedených je lepší Radeon 9600, nemyslíme si ale, že by se ale jednalo o tak výrazný skok z výkonnostní úrovně vaší současné grafické karty. Pokud se vám ji podaří zprovoznit, raději s nákupem počkejte a investujte do něčeho výkonnějšího (GeForce 6600, Radeon X700).

Bez nové desky to nejde

> Mám už postarší PC (AMD Athlon 1000 MHz, základní deska s čipsetem VIA KT 133A, AGP 4x, 256 MB RAM, GeForce2 MX 400), tak přemýšlím o nějakém upgradu. Nechci měnit základní desku, ale nevím, jestli na ní můžu dát nějakou grafickou kartu typu GF 5700 nebo Radeon 9600. Také uvažuji o výměně procesoru. Jaký byste mi doporučili?

Novější grafickou kartu by vaše základní deska zvládnout měla, procesor ji ale bude brzdit. Na upgrade procesoru bez výměny základní desky ale rovnou zapomeňte – žádný vhodný už neseženete. Jinými slovy: Bez výměny základní desky a RAM se nikam nehnete. Je nám líto.

Trestání poctivých hráčů

> Mám problém se hrou *Need for Speed: Underground 2*. Hra je originální. Když ji chci spustit, tak se mi objeví hláška: Cannot locate the CD-ROM: CD/DVD emulation software has been detected. Please disable all CD/DVD emulation software and re-start game. Co je to „emulation software"? V sestavě mám AMD Athlon 1200 MHz, Radeon 9600XT 256 MB, 512 MB RAM, 40GB harddisk, vypalovačku Asus CRW 1610A, DVD-ROM Pioneer 106S, operační systém Windows XP Professional a vypalovací programy Nero 6 Reloaded a Clone CD.

Je radost dostávat dotazy, které jsou jasné, obsahují všechny informace, které potřebujeme k jejich zodpovězení, včetně detailů o konfiguraci a nainstalovaných programech. V tomto případě je na vině tvůrce hry, jenž, jak bývá v poslední době zvykem, trestá poctivého hráče za to, že si koupil originálku. Některé protikopírovací ochrany totiž začaly detekovat, zda se na počítači nenachází program emulující CD či DVD mechaniku (hru pak lze instalovat a hrát z „obrazu" CD či DVD uloženého na pevném disku) – pokud takový program naleznou, přestože se jako ve vašem případě jedná o zcela nevinnou virtuální jednotku (vytvořenou patrně programem Clone CD), ukončí běh hry. Drtivá většina pirátských kopií je pochopitelně „upravena" a podobné problémy nezpůsobují (existují ale i ochrany, které je v tomto směru velmi těžké překonat – zejména poslední hry vydané firmou Codemasters). Řešení je v tomto případě několikero: vypnout či zakázat virtuální jednotku Clone CD (její ikona se nachází v dolní liště napravo), případně jinou virtuální jednotku (vytváří si je nejčastěji vypalovací programy). Druhou a v tomto případě dle našeho názoru zcela legitimní alternativou je sehnat si crack, který protikopírovací ochranu deaktivuje. Třetí možností, kterou bychom patrně v podobných případech praktikoval my osobně, je vrácení (reklamování) hry v obchodě. Myslím, že bychom výrobcům neměli tolerovat, když nás doslova buzerují za to, že za jejich software platíme.

Problémy s diskem

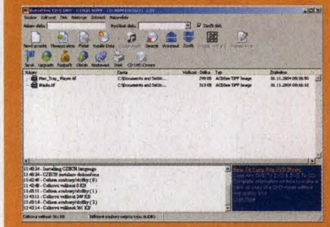
> Mam problém s HDD Seagate Barracuda 160GB s 8MB cache. Při kopírování většího objemu dat na 60GB diskový oddíl dochází k chybě v tabulce FAT, a to jak na tomto disku, tak i na disku systémovém. Systémový oddíl pak hlásí, že je na něm obsazeno 143 GB a je přitom velký jen 10 GB. Oddíl, kam jsem data kopíroval, hlásí také výrazné zvýšení obsazeného místa. V cílové složce se objeví soubory s opravdu divným názvem a typem (např. čtvereček, procento atd.) – ty právě hlásí tolik obsazeného místa. Počítač restartuji a systém vůbec nenaběhne – hlásí chybu disku. Původně jsem měl v počítači 20GB disk a ten fungoval bez problémů. Je možné, že bych měl na takhle velký disk slabý procesor? Mám AMD Duron 650 MHz. Používám systém Windows 2000 Professional a souborový systém FAT32.

Problém může vězet v kombinaci nevhodného řadiče a podpory v operačním systému. Disky s kapacitou nad 137 GB vyžadují 48bitové LBA adresování, které musí podporovat jak řadič (základní deska), tak operační systém. V případě Windows 2000 je třeba mít service pack ve verzi 3 nebo vyšší (u Windows XP service pack 1), problém s řadičem lze někdy vyřešit novější verzí BIOSu, je ale možné, že bude nutné pořídit nový řadič či základní desku. Zkuste se na stránkách výrobce motherboardu podívat, zda některá z posledních verzí BIOSu podporuje 48bitové adresování (obecně disky nad 137 GB) a nainstaluje nejnovější SP pro Windows 2000.

Lukáš Erben
05G0110

SOFTWARE PRO KAŽDOU PŘÍLEŽITOST

Burn4Free 1.0.3.0



Vypalování dat se stalo nezbytnou součástí práce s počítačem. Pokud jste si právě nyní koupili jakoukoli vypalovací mechaniku a nevíte, který software používat, neváhejte vyzkoušet bezplatný Burn4Free. Pomocí tohoto programu můžete jednoduše vytvářet vlastní hudební kompilace nebo sbírku dat na CD nebo DVD. Burn4Free podporuje vypalování různými rychlostmi, ochranu podtečení bufferu a vypalování audio souborů z různých vstupních formátů, například WAV, WMA, MP3 nebo OGG, včetně konverze z jiného nastavení na standardních 44,1 kHz/16 bitů. Ovládání programu je intuitivní a lze si k němu stáhnout češtinu. Bez zdlouhavého hledání na internetu klepnete na ikonu pro volbu jazyka a stáhnete si příslušnou jazykovou mutaci. Příprava dat k vypalování probíhá standardním způsobem – pomocí přesouvání drag&drop, místní nabídky, která je přiřazena pravému tlačítku myši nebo díky vestavěnému manažeru. Burn4Free podporuje CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, DVD-RAM mechaniky, rozhraní SCSI-IDE, EIDE-USB 1.0/2.0 a spolupracuje s externími mechanikami na USB.

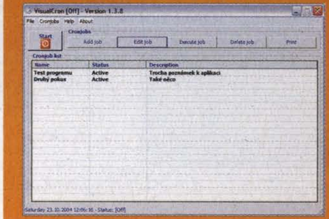
www.burn4free.com

DreamCom SE 1.07

Aplikace pro posílání krátkých textových zpráv na mobilní telefony většina uživatelů přivítá, neboť jejich používání je rychlejší než psaní zpráv na mobilu. Mnohdy je také levnější nebo dokonce zdarma. Většina z nich posílá SMS do všech sítí a některé nabízejí některé funkce navíc. DreamCom SE je určený pro odesílání zpráv pomocí webové brány nebo mobilního telefonu. Uživatelské prostředí je jednoduché a ovládání zvládne opravdu každý. Výhodu je, že můžete psát libovolně dlouhé zprávy a odesílat je hromadně. Dalšími neopomenutelnými vlastnostmi jsou import kontaktů přímo z telefonu, snadná aktualizace programu z internetu, automatické odstranění diakritiky nebo automatické rozdělení jednotlivých zpráv. K dispozici jsou dvě verze. Neregistrovaná je freeware, ale zobrazuje reklamní pruh. Jinak je plně funkční. Cena registrované verze je 150 Kč, přičemž navíc obsahuje možnost vytvářet skripty nebo odesílat opakované zprávy.

www.dreamcom.cz

VisualCron 1.3.8



Name	Status	Description
Test programu	Active	Trocha poznámek k aplikaci
Druhý pokus	Active	Také něco

Saturday 23.10.2004 12:06:16 - Status: [Off]

Utilita VisualCron byla navržena pro spouštění aplikací nebo určitých příkazů v zadaný čas. Spuštění může být vykonáno jen jednou nebo v určeném intervalu opakovaně. K příkazům můžete samozřejmě přidávat potřebné parametry. Podobných „úkolů" můžete v aplikaci definovat libovolný počet. Z těchto úkolů sestaví VisualCron interní seznam. Tento seznam každou minutu kontroluje, a jakmile se zadané časové hodnoty některého úkolu shodují s časem aktuálním, příslušný úkol vykoná. Spuštění každého příkazu zaznamenává do svého LOG souboru, takže o spouštěných aplikacích a příkazech máte k dispozici potřebné statistiky. Každý úkol zapsaný v seznamu je možné podle okamžité potřeby aktivovat nebo deaktivovat. Stejně tak můžete libovolný úkol nezávisle na jeho nastavených parametrech kdykoli spustit sami (na požádání) a můžete jej spustit ve „skrytém" režimu. Zajímavou vlastností seznamu je zachování „jednorázových" úkolů i po jejich „provedení", ty se totiž ze seznamu neodstraňují, ale zůstávají v něm kvůli možnosti opětovné aktivace nebo pro nastavení nových parametrů. Seznam úkolů lze nejen prohlížet a editovat, ale můžete si ho i vytisknout nebo z něj vytvořit samostatný soubor.

www.neteject.com

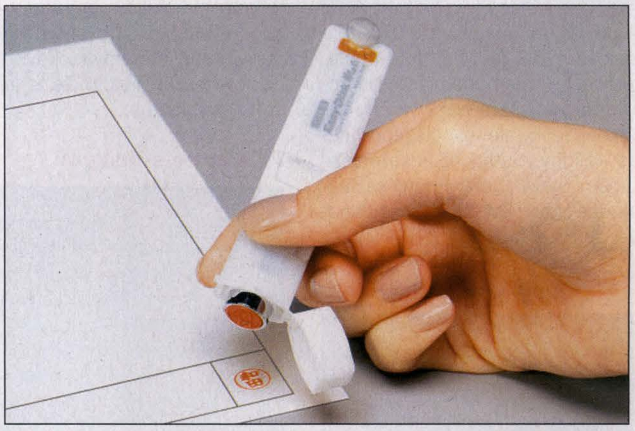
Jan Šplíchal
05G0111

technews

USB disk s razítkem

▸▸Osobní razítko (obvykle vyrobené ze slonoviny, plastu či dřeva), které by se nejlépe dalo přirovnat ke kdysi používaným pečetím, je v Japonsku stále nejčastěji používaným způsobem ověřování či podpisování oficiálních dokumentů – má údajně větší váhu než u nás běžný podpis. Není tedy divu, že firma IO Data přišla s miniaturním USB diskem, jehož součástí může být právě osobní razítko. Kapacita 32 MB není sice nijak závratná, ale vzhledem k tomu, že razítko patří k nejpečlivěji střeženým předmětům v japonských domácnostech a firmách, se očekává, že na disk budou ukládána pouze nejchoulostivější osobní data a nikoliv hudba, fotografie a jiné digitální haraburdí. Cena cca 700 korun (2980 jenů) je v tomto případě spíše orientační záležitostí – nepředpokládáme totiž, že by se podobné výstřelky dostaly na evropský, neřkuli český trh. ⏮

www.iodata.jp/prod/pccard/edc/2004/ed-name32/index.htm



Anycall
10:12
Anycall

Shake it, baby!

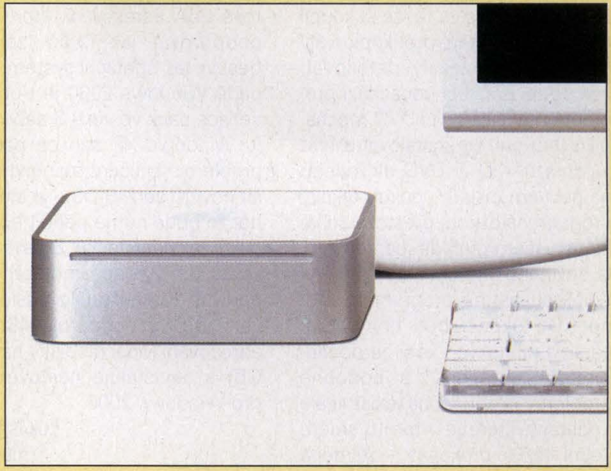
▸▸Kdo že je hlavním inovátorem na poli mobilních telefonů? Pokud jste odpověděli Nokia, připište si černý puntík. Finská společnost sice vede co do inovací v oblasti designu a nepoužitelnosti (kdo měl v ruce nový 7280 nebo zkoušel psát SMS na klávesnici organizované do kruhu, ví, o čem mluvíme); ty nejšílenější, nejoriginálnější a často též technologicky nejzajímavější nápady ale v poslední době přicházejí z Japonska (NEC) a Jižní Koreje (Samsung). Nejsme si ovšem zcela jisti, kam zařadit prozatím poslední inovaci Samsungu: mobil s pohybovým senzorem. Nový SCH-S310 je totiž schopen „vnímat" pohyb – to znamená, že vytáčení čísel je možné provádět jejich nakreslením ve vzduchu (pochopitelně rukou, ve které držíte inkriminovaný mobil), potvrzení pak provedete nakreslením O, zatímco zamítnutí volby velkým X též opsaným ve vzduchu. Zavěšení lze provést prostým zatřepáním, což ovšem představuje problém při telefonování v houpajícím se vlaku či tramvaji. SCH-S310 je bohužel určen pouze pro sítě CDMA2000, a proto si této exotické novinky v našich končinách neužijeme. ⏮

www.samsung.co.kr

Malý, menší a nejmenší

▸▸Na letošním CES v Las Vegas představila společnost Apple hned dvě miniatury. Tou první je nový Mac Mini – kompletní stolní počítač, který svou velikostí odpovídá přibližně hromádce pěti klasických CD krabiček. Základní model, nabízený za cenu odpovídající cca 12 000 Kč (bez příslušenství a monitoru), obsahuje procesor G4 na frekvenci 1,25 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9200, 40GB pevný disk a kombo mechaniku. Mac Mini využívá v převážné většině komponenty určené pro notebooky – jeho velikost je dána zejména rozměry CD-RW/DVD mechaniky. Mezi hlavní nevýhody patří pochopitelně minimální rozšiřitelnost a malá kapacita standardně dodávané RAM. Přesto se ale jedná o roztomilého mazlíka – dokud jej neuvidíte na vlastní oči, jen stěží pochopíte kouzlo miniaturní bílé krabičky. Druhou miniaturou je iPod shuffle – MP3 přehrávač s kapacitou 0,5 či 1 GB za fantastickou cenu 2 400 Kč (jen prostý přepočet z amerického trhu), který ovšem postrádá LCD displej (a přehrává skladby v náhodném pořadí). ⏮

www.apple.com/macmini/



Nerozumí vám váš mobil?

⏩Pak si pořiďte některou z novinek firmy Samsung. Modely SGH-P207 a A800 jsou totiž vybaveny technologií pro rozpoznávání hlasu a jeho převodu na text (nejedná se tedy o klasické nahrané hlasové příkazy). Technologie VoiceMode umožňuje například prosté diktování SMS zpráv. Kromě toho Samsung také plánuje pro levnější přístroje, jako je třeba SPH-A890, jednodušší systém QuickPhrase, tedy použití klasických hlasových příkazů k výběru přednastavených zpráv. Všechny tři telefony budou uvedeny na trh v USA, a je proto možné, že se časem objeví v GSM verzi i v Evropě. S podporou rozpoznávání češtiny ale rozhodně nepočítejte. ⏮

www.samsung.com

Mobil s mluvícím displejem

⏩Technologie plochých reproduktorů je poměrně běžnou záležitostí – ostatně i u nás lze koupit reprosoustavy pro PC s plochými repropanely či speciální reproduktory v podobě obrazu, které lze snadno zavěsit na zeď (byť zvukové kvality mohou být v některých případech diskutabilní). Společnost NEC nyní pro japonskou mobilní síť NTT DoCoMo vyvinula nový telefon N506is, který namísto klasického reproduktoru používá speciálně upravený LCD displej, jenž funguje zároveň jako plochý reproduktor. Telefon véčkového typu s otočným displejem se bohužel mimo Japonsko prodávat nebude, je ale možné, že se v budoucnu dočkáme podobného modelu od jiného výrobce z Dálného východu. ⏮

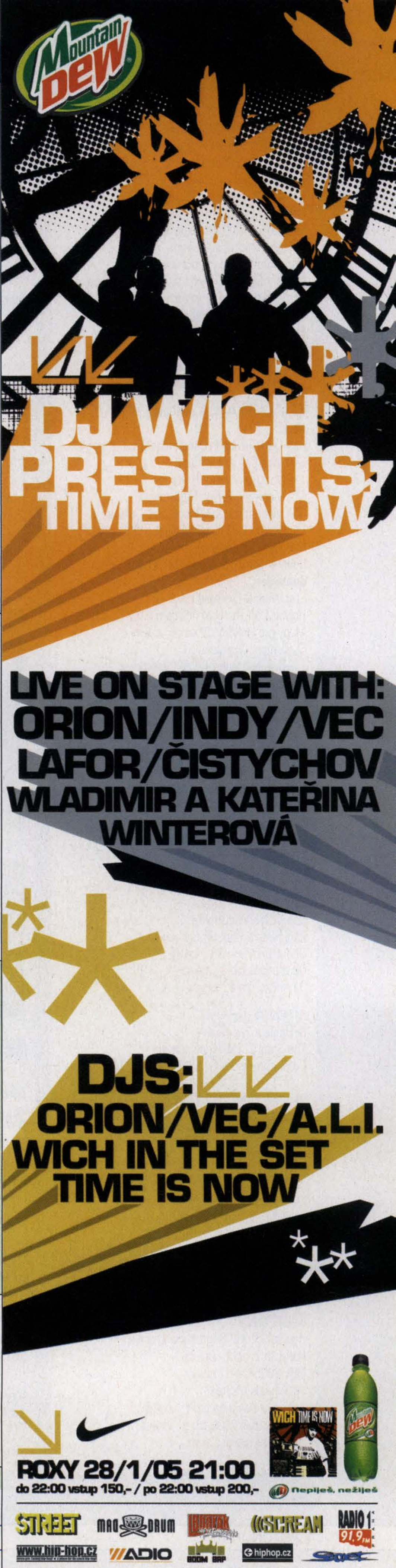
506i.nttdocomo.co.jp

Bend it, baby!

⏩A zase Samsung. Tentokrát s novinkou z jiné oblasti: LCD displeje. Jednou z největších nevýhod klasických LCD displejů je velká křehkost – jako nosný substrát jsou totiž použity tenké skleněné panely, které lze snadno poškodit (kdo si někdy přivřel do notebooku zásobník od pistole, chápe; no, ehm, to jsem se nechal trochu unést, chápou asi i ostatní...), a tím celý displej odrovnat. Prototyp pružného LCD od Samsungu ale používá namísto skla speciální plasty kombinované s běžnou amorfní křemíkovou TFT technologií. Zajímavé je, že s využitím pružných LCD displejů se počítá nejen u notebooků, PDA a telefonů, ale též u módních doplňků, brýlí a virtuálních přileb. ⏮

www.samsung.com

LUKÁŠ ERBEN, 05G0108


Mountain Dew
DJ WICH PRESENTS: TIME IS NOW
LIVE ON STAGE WITH:
ORION/INDY/VEC
LAFOR/ČISTYCHOV
WLADIMIR A KATEŘINA WINTEROVÁ
DJS:
ORION/VEC/A.L.I.
WICH IN THE SET
TIME IS NOW
WICH TIME IS NOW
ROXY 28/1/05 21:00
do 22:00 vstup 150,- / po 22:00 vstup 200,-
nepiješ, nežiješ
STREET
MAD DRUM
SCREAM
RADIO 1 91,9
www.hip-hop.cz
ADIO
BOOM BAP
hiphop.cz

HRATELNÁ DEMA

Act of War: Direct Action DVD
Cross Racing Championship CD1 DVD
Ford Racing 3 DVD
Half-Life 2 DVD
Hearts of Iron 2 CD1 DVD
Ice Hockey Club Manager 2005 DVD
Lemony Snicket's A Series
of Unfortunate Events DVD
Medal of Honor: Pacific Assault (MP) DVD
The Punisher CD1 DVD
The Settlers: Heritage of Kings DVD
Ski Resort Extreme DVD
Tribes: Vengeance #2 DVD
UFO: Alien Invasion (tech demo) DVD
Will of Steel CD1 DVD

DVDSTAR: Super mody

Akce:
Half-Life: Survive in Catacombs 2 CD2 DVD
GTA Vice City: New Age 2
– Not Only Tuning DVD
GTA Vice City: Tuning Mod DVD
GTA Vice City: Hotel Room CD2 DVD
Max Payne 2: Unleashed Fight CD2 DVD
Half-Life 2: Substance DVD
Counter-Strike: Source – TJF's Maps DVD

Strategie:
Star Wars C-Evo mod CD2 DVD
HoMaM IV: The Lord of Doom CD2 DVD
Mapy pro HoMaM IV CD2 DVD
Civilization: Conquest
– Rise and Rules (v1.02) DVD

Sport:
F1 2002: GTR 2002 (v1.2) DVD
F1 Challenge '99–'02:
RH Season 2004 (v1.04) DVD

Editační nástroje:
Knight of the Temple GDK DVD
The Sims 2 Home Crafter DVD
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Map Editor DVD

Ostatní:
Atlantis Evolution (návod) CD1 DVD
Leisure Suit Larry:
Magna Cum Laude (návod) CD1 DVD
Java hry CD1 DVD
Scorpion's WinCheater 2 CD1 DVD
Radioactive Cheater 6.0 DVD
Obal CD/DVD CD1 DVD
Od čtenářů CD1 DVD
Databáze CD1 DVD

VIDEA (trailery)

Battlefield 2 DVD
The Sims 2: University DVD
Cofax Games Party 2004 DVD

DVD-Video (na CD2 v MPEG):
Alexander (pouze na DVD)
Armies of Exigo
Half-Life 2
The Chronicles of Riddick
Joint Operations: Escalation (pouze na DVD)
MTX Mototrax (pouze na DVD)
Painkiller: Battle out of Hell (pouze na DVD)
Pirates!
The Fall
Trackmania Sunrise
Vampire: Bloodlines

ČEŠTINY

Counter-Strike: Source CD1 DVD
Half-Life 2 CD1 DVD
NHL 2005 CD1 DVD
18 Wheels of Steel:
Across America CD1 DVD
FIFA Football 2005 CD1 DVD
Tux Racer CD1 DVD

Do únorového čísla GameStaru jsme pro vás připravili několik velmi zajímavých demoverzí. Předně to je velice očekávané demo na akční pecku *Half-Life 2*, dále třeba nový díl budovatelské strategie *The Settlers* s podtitulem *Heritage of Kings*, akční krvák *The Punisher* či realtime strategie *Act of War: Direct Action* a *Will of Steel*. Příznivce modifikací tentokrát čekají převážně české mody, jejichž autoři se zúčastnili naší soutěže. Nezapomněli jsme samozřejmě ani na pravidelný příděl užitečných prográmků, češtin, opravných patchů apod.

Half-Life 2 DVD

Akce, Valve Software

Minimum: CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, HDD 3,5 GB, 3D karta 32 MB
Demo multiplayer: ne

Gordona Freemana ani *Half-Life* asi není nutné představovat. Druhý díl patří bezesporu mezi nejlepší akce poslední doby a na plnou hru by vás mohla navnadit i hratelná demoverze. V ní se v úvodní kapitole podíváte do ulic ponurého města City 17 a poté se přesunete do šesté části, odehrávající se v hororově laděném Ravenhlomu. Společně s demoverzí si musíte nainstalovat a vytvořit účet v aplikaci Steam, k čemuž je nutné připojení k internetu.

Will of Steel CD1 DVD

Strategie, Gameyus Interactive

Minimum: CPU 1 GHz, 128 MB RAM, HDD 470 MB, 3D karta 64 MB
Demo multiplayer: ne

Do prostředí moderních válečných konfliktů se přenesete v připravované realtimové strategii *Will of Steel*. Příběh hry vás zavede na území válkami zmítaného Afghánistánu a Iráku, kde budete velet armádním jednotkám při plnění nejrůznějších vojenských operací. K dispozici samozřejmě budete mít nejmodernější technologické vymoženosti, avšak úspěch v bitvě zůstane závislý hlavně na vašich taktických a strategických schopnostech. V hratelné demoverzi si můžete vyzkoušet jednu singleplayerovou misi.

The Punisher CD1 DVD

Akce, Volition

Minimum: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 280 MB, 3D karta 32 MB
Demo multiplayer: ne

Vývojářský tým Volition připravuje dosti krvavou akční střílečku *The Punisher*. Společně s hlavním hrdinou Frankem Castlem se vydáte po stopách grázlů, kteří mají na svědomí smrt jeho rodiny. K tomuto účelu využijete nejen široký arzenál zbraní, ale také spoustu efektních chvatů, jako je například držení nepřítele v kravatě a používání jeho těla jako štítu, díky nimž vypadá hra nadmíru brutálně. Vyzkoušet si to ostatně můžete v hratelné demoverzi, obsahující úvodní animaci a jednu misi.

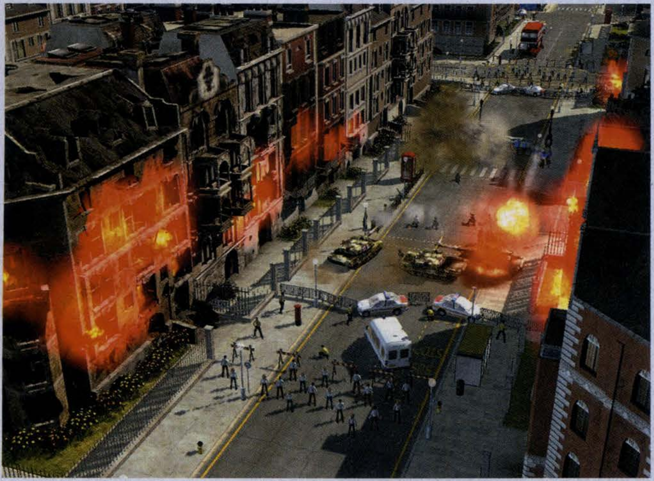
Hearts of Iron 2 CD1 DVD

Strategie, Paradox Interactive

Minimum: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 250 MB, 3D karta 32 MB
Demo multiplayer: ne

Příznivci propracovaných strategií z období druhé světové války by si jistě neměli nechat ujít zajímavý titul *Hearts of Iron 2.* V něm se podíváte na evropská bojiště a pomocí promyšlených taktických manévrů se pokusíte dovést svoji stranu k vítězství. Hratelná demoverze nabízí scénář zobrazující boje ve Francii, Holandsku a Belgii v letech 1944–1945.

Sturzkampfgeschwader 77
Stettin
Posnan
Breslau
Dresden
Oppeln
Brno
Zilina



Act of War: Direct Action DVD

Strategie, Eugen Systems

Minimum: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, HDD 700 MB, 3D karta 64 MB
Demo multiplayer: ne

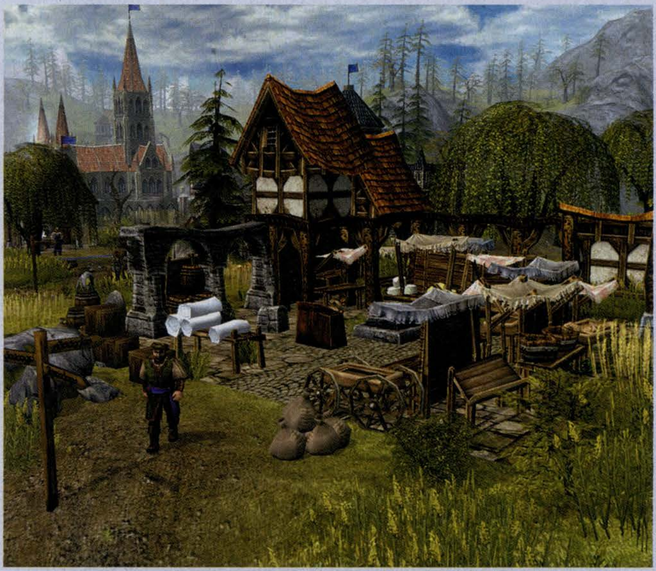
V průběhu března bychom se měli dočkat vydání velice slibně vypadající realtime strategie *Act of War: Direct Action.* Zpozornět by měli především příznivci moderních válečných konfliktů a nejnovější vojenské techniky. Podobně jako například v *Command & Conquer: Generals* se vrhnete do plnění různých bojových operací proti teroristům, inspirovaných současnými válkami na středním východě. Aby vás vývojáři trochu navnadili, uvolnili hratelnou demoverzi, kterou vám samozřejmě přinášíme na DVD. V ní se zapojíte do šesté mise Falling Hawk, odehrávající se v Egyptě.

The Settlers: Heritage of Kings DVD

Strategie, Blue Byte

Minimum: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 600 MB, 3D karta 32 MB
Demo multiplayer: ne

V sousedním Německu konečně vyšlo nové pokračování legendární budovatelské strategie *The Settlers* s podtitulem *Heritage of Kings.* Na anglickou verzi si však budeme muset ještě nějakou dobu počkat. Už nyní si ale můžete vyzkoušet alespoň hratelnou demoverzi. Kromě nádherné 3D grafiky v ní naleznete podrobný tutoriál a jednu misi z kampaně.

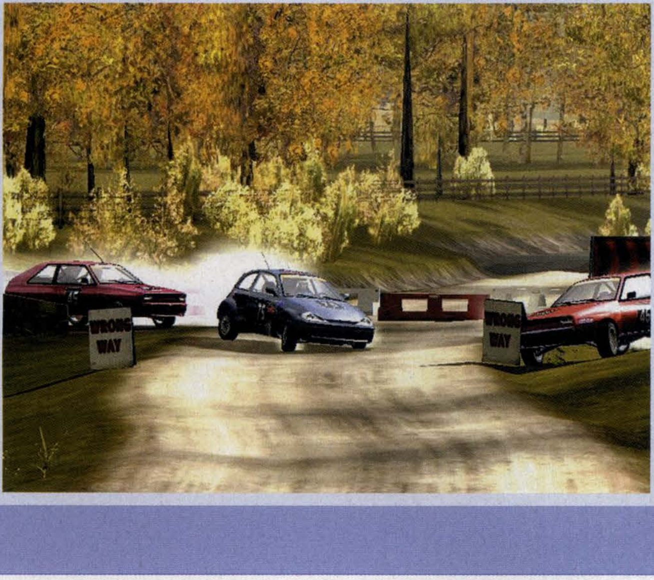


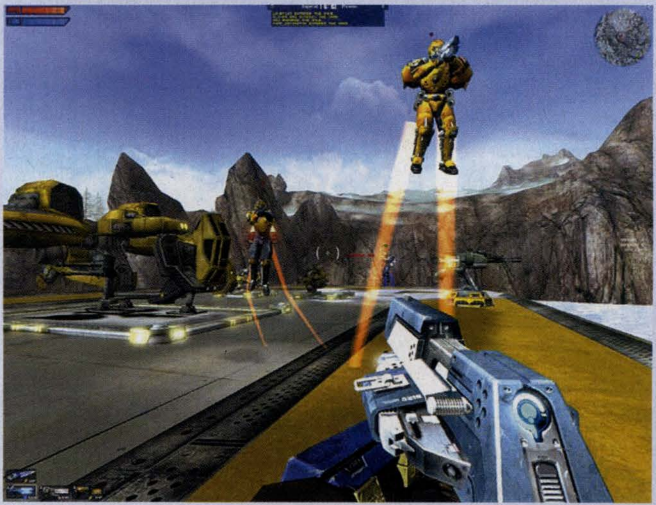
Cross Racing Championship CD1 DVD

Závody, Invictus

Minimum: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 290 MB, 3D karta 64 MB
Demo multiplayer: ne

Maďarský vývojářský tým Invictus připravuje slibně vypadající závodní hru *Cross Racing Championship.* V ní se můžete zúčastnit jak offroadových závodů na prašných či bahnitých cestách v otevřené krajině, tak i na asfaltových okruzích. Podle zvoleného stylu závodu také nasednete do různých závodních speciálů. Vozidla se chovají velmi realisticky, což si ostatně můžete sami vyzkoušet v hratelné demoverzi. Titul nabízí tři různé Quick Race herní módy a jízdu na čas, dvě tratě a dva vozy s možností úpravy. Navíc obsahuje vylepšené ovládání a řízení, force feedback a práci kamer.





Tribes: Vengeance #2 DVD

Akce, Irrational Games

Minimum: CPU 1 GHz, 256 MB RAM,
HDD 720 MB, 3D karta 32 MB
Demo multiplayer: ne

Před nějakým časem jsme vám naservírovali první ochutnávku zábavné akční řežby *Tribes: Vengeance,* zaměřené hlavně na početné multiplayerové bitky. Hra ovšem obsahuje rovněž kampaň pro jednoho hráče, a právě z ní je ukázka na tomto DVD. Hratelná demoverze obsahuje jeden singleplayerový level, ve kterém musíte v roli robota Mercuryho najít a zlikvidovat kapitána Daniela z klanu Phoenix. Vyzkoušíte si několik futuristických zbraní i netradiční styl boje s jet-packy na zádech.

OBSAH CD/DVD

HRY PRO KAŽDÉHO

Pálí nám to? CD2 DVD
Becher Game 2004 – Puzzle CD2 DVD
Stream CD2 DVD
Kulička 3D CD2 DVD
Starship Troopers CD2 DVD
UFO: Skrytá hrozba CD2 DVD
Retarderboot100 CD2 DVD
Ghost CD2 DVD
JumpMatch CD2 DVD

PATCHE

Armies of Exigo (v1.3) DVD
Call of Duty (v1.5) DVD
Codename: Panzers
– Phase One (v1.10 cz) DVD
Football Manager 2005 (v5.0.2 cz) DVD
Kult: Heretic Kingdoms (v1.3) DVD
Vampire: Bloodlines (v1.2) DVD
Zoo Tycoon 2 (#1) CD2 DVD
Richard Burns Rally (v1.02 cz) CD2 DVD
Top Spin (#1) DVD
Warhammer 40,000:
Dawn of War (v1.2 cz) CD2 DVD

PROGRAMY

Ashampoo Burning Studio 5.01 CD1 DVD
Connection Meter 5.89 CD1 DVD
Copernic Desktop Search 1.0 CD1 DVD
DreamCom SE 1.07 CD1 DVD
DVD Identifier 3.5.1 DVD
HWiNFO32 1.50 CD1 DVD
RegCleaner 4.30.780 CD1 DVD
RSS Tracker CD1 DVD
SmartFTP 1.0.983 CD1 DVD
Sygate Personal Firewall 5.6 CD1 DVD
The Bat! 3.0.1 CD1 DVD
VisualCron 1.3.8 DVD
WinOrganizer 2.8 CD1 DVD
WinRAR 3.42 CZ DVD
PowerDVD 5.0 DVD
WinDVD 5.1 DVD
Winamp 5.08 DVD
Power Archiver 2003 8.7 DVD
WinZip 9.0 CD DVD

WINDOWS DESKTOP

Sonic Heroes č.1 CD1 DVD
The Fall CD1 DVD
Armies of Exigo CD1 DVD
Call of Duty: United Offensive CD1 DVD
Hitman: Blood Money CD1 DVD
Medal of Honor: Pacific Assault CD1 DVD
Prince of Persia: Warrior Within č. 4 CD1 DVD
SW Knights of the Old Republic 2 CD1 DVD

HUDBA

Shade: Wrath of Angels CD2 DVD

SCREENSHOTY

EverQuest II CD1 DVD
Scrapland CD1 DVD
Demon Stone CD1 DVD
RTL Ski Alpin 2005 CD1 DVD
RTL Skispringen 2005 CD1 DVD

TRAINERY

Armies of Exigo CD2 DVD
LotR: The Battle for Middle-Earth CD2 DVD
Painkiller: Battle out of Hell CD2 DVD
Demon Stone CD2 DVD
The Chronicles of Riddick CD2 DVD

UTILITY

nVidia ForceWare 66.94/66.93 DVD
Catalyst Radeon 4.11 (v8.03)/4.12 (v8.08) DVD
EAX 4.0 Advanced HD DVD
VIA Hyperion 4in1 (v4.53) CD2 DVD
nVidia nForce 4.27/5.10 DVD
DivX 5.05 CD2 DVD
DirectX 9c DVD

Half-Life 2: Substance (v0.35) DVD

Autor: Xdiesp

Zdál se vám *Half-Life 2* málo akční? Připadalo vám, že v některých částech se zbytečně moc mluví a prozkoumává, místo aby se pořádně střílelo? Jestliže ano, měli byste si zkusit nainstalovat modifikace nazvanou *Half-Life 2: Substance.* Ta totiž ze hry učiní intenzivní střílečku, v níž vás na každém kroku čeká náročný boj s nepřáteli. Činí tak formou úprav některých herních vlastností a přidáním množství nepřátel. Kromě toho zde naleznete také nové skiny.

Half-Life: Survive in Catacombs 2 DVD

Autor: Roman Rynda

Pokračování hororu *Survive in Catacombs* je sice o něco kratší, ale propracovanější a designově o něco vyspělejší. I tentokrát se autor snaží navodit tíživou a bezútěšnou atmosféru prostředí, ve kterém není hlavním úkolem pobít všechny nepřátele, ale utéct a doufat, že za dalším rohem či převisem už bude normální svět. Autor pracuje velice dobře nejen s vizuálními prostředky, ale také se zvukem.

F1 Challenge '99–'02: RH Season 2004 (v1.04) DVD

Autor: Ralph Hummerich

Příznivcům závodních simulátorů a zejména milovníkům Grand Prix formule 1 jsme přichystali kvalitní přídavek pro hru *F1 Challenge '99–'02.* Jedná se o kompletní sezonu 2004 od Ralpha Hummericha, který se aktualizaci původního titulu od EA Sports věnuje už dosti dlouhou dobu. Můžete se tedy těšit na kompletně upravené modely aut, polepů, konstruktérských pitů, helem řidičů apod. Na DVD naleznete rovněž rozšířenou verzi modifikace a balík upravených závodních tratí.

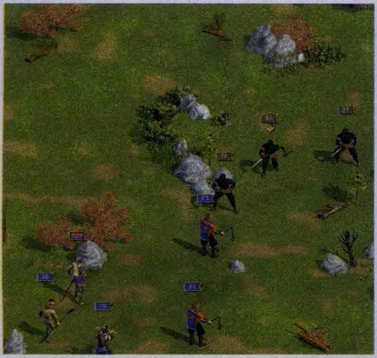
Star Wars C-Evo mod CD2 DVD

Autor: Matěj Zabský

C-Evo je ve svém jádru bezplatnou verzí slavné *Civilization* a tento mod je totální konverzí, která přesouvá celé dějiště z naší vlastní historie do prostředí budování říší v univerzu Hvězdných válek. Změněno je naprosto vše – jednotlivými národy počínaje a technologickým stromem konče. O komplexnosti *Star Wars C-Evo* modu vypovídá také to, že je čtyřikrát větší než původní hra.

HoMaM IV: The Lord of Doom CD2 DVD

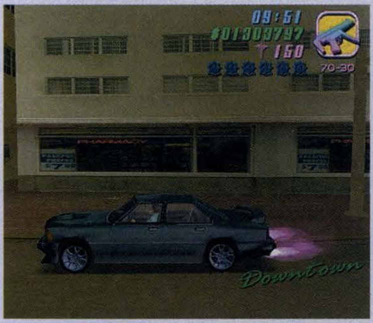
Autor: Vladimír Slezák



V sérii scénářů *The Lord of Doom* vás čekají čtyři mapy provázané celistvým příběhem. Zdejší střídmost je sice možná chvílemi až přehnaná, ale aspoň si pak budete vážit každého vyhraného souboje a získaného artefaktu – doplňování sil je zdlouhavé, a tak se vám libovolná nerozvážnost vzápětí vymstí. Prostředí je uvěřitelné a má blíže ke skutečnému středověku než k pohádkovému fantasy.

GTA Vice City: New Age 2 – Not Only Tuning DVD

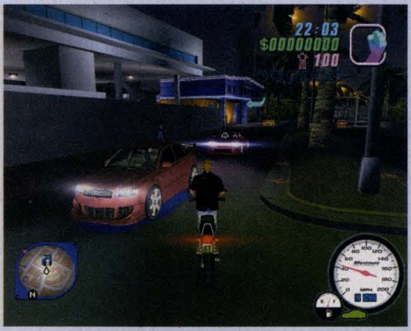
Autor: Luboš Kovařík



Slušně zpracovaná sbírka různých modů s potřebnou dokumentací v češtině. Pokud máte zájem naučit se, jak v této hře měnit různé prvky, zde máte příležitost. Nevýhodou je, že *New Age 2* nechal autor v nezkompilované podobě, a zájemce o přiložené vozy, textury a grafické efekty tak čeká ještě práce s úpravou datových souborů.

GTA Vice City: Tuning Mod DVD

Autor: Lukáš Škulec

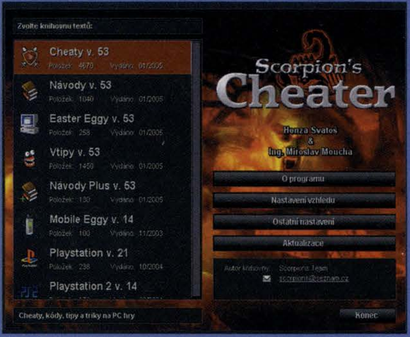


Modifikace *Tuning Mod* je určena především milovníkům rychlých kol. Najdete v ní totiž především množství pěkně vyšperkovaných vozů a další úpravy, aniž by však byla narušena samotná struktura misí (k čemuž občas u modů do *Vice City* dochází). Zahoďte klíčky od své stodvacítky, tady vás čeká lepší svezení.

Scorpion's WinCheater 2 CD1 DVD

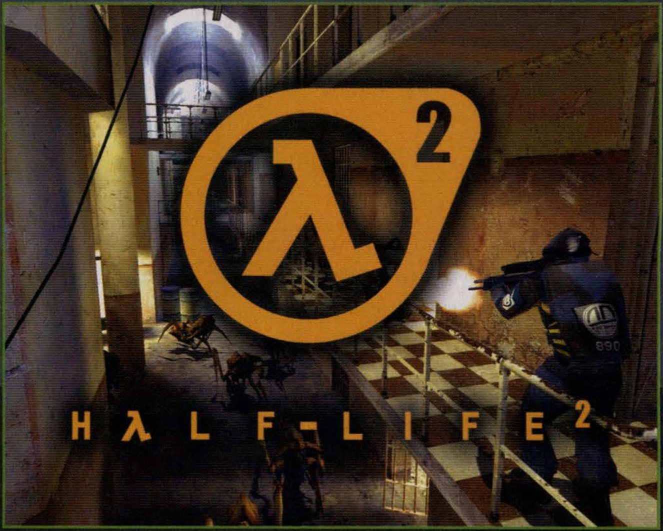
Autor: www.cheater.cz

Scorpion's WinCheater 2 je databázový program, tvořený především hráči pro hráče. Najdete zde tisíce cheatů a stovky návodů a další obrovské množství textů. Program je kompatibilní s Windows 98 a výš. Aktuální databáze má pořadové číslo 53. Všechny bonusové knihovny najdete na DVD.



Cheaty v. 53 Položek: 4670 Vydáno: 01/2005
Návody v. 53 Položek: 1040 Vydáno: 01/2005
Easter Eggy v. 53 Položek: 258 Vydáno: 01/2005
Vtipy v. 53 Položek: 1450 Vydáno: 01/2005
Návody Plus v. 53 Položek: 130 Vydáno: 01/2005
Mobile Eggy v. 14 Položek: 100 Vydáno: 11/2003
Playstation v. 21 Položek: 238 Vydáno: 10/2004
Playstation 2 v. 14

Cheaty, kódy, tipy a triky na PC hry



Adventury - Arkády - Logické - Online RPG
Sport - Simulátory - Strategie

www.hrej.cz

Nejaktuálnější herní novinky
pro PC, konzole i mobily

Stahujte nejžhavější
hratelné demoverze,
aktualní Češtiny
a plné hry zdarma
na www.hrej.cz

Vyhlášení výherců soutěží z čísla 68

Jako každý měsíc i tentokrát tu máme jména všech výherců z našich soutěží. Pokud jsme někomu zkomolili jméno, tak se omlouváme, ale luštění esemesek bez diakritiky je někdy náročnější, než by se mohlo zdát. Všem výhercům gratulujeme.

10× Chessmaster 10th Edition

Vít Benetka, Ústí nad Labem
Matúš Caban, Banská Bystrica, SR
Vít Ertelt, Svojetín
Vojtěch Horváth, Kdyně
Helena Krausová, Litvínov
Peter Michlovič, Košice, SR
Petr Špička, Karlovy Vary
Martin Vařeka, Uničov
Martin Výborný, Jílové
Michal Zeman, Police nad Metují
Jan Zuščič, Vikýřovice

5× Half-Life 2

Petr Dlouhý, Praha 9
Adam Hofírek, Brno
Filip Jaššo, Šurany, SR
Martin Lehečka, Olomouc
Jiří Mráz, Kladno

5× Warhammer 40,000: Dawn of War

Michal Korchaník, Makov , SR
Petr Novák, Zátoř
Martin Padior, Hostinné
Martin Staněk, Brno
David Svoboda, Slavkov u Brna

5× Worms Forts: V obležení

Jan Cupa, Vojkovice
Josef Chromý, Rudolfov
Mário Luttmerding, Prešov, SR
Gábina Rusová, Suchdol nad Lužnicí
Jakub Řeřicha, Tábor

Logitech MX 900

Petr Bartoníček, Lomnice nad Popelkou

Logitech Cordless Freedom 2.4

Jiří Kapr, Brníkov

Logitech Cordless Optical Mouse for Notebooks

Jan Kozák, Čáslav

Logitech Cordless Rumblepad

Arnold Schlehuber, Strakonice

Logitech MX 310

Miloš Sauer, Pardubice

3× FIFA Football 2005

Lukáš Ďurovský, Rybník, SR
Jiří Horňák, Praha 4
Ján Pavúček, Senec, SR

3× The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Šarka Drozdová, Valašské Meziříčí
Tomáš Hlaváč, Praha 10
Jan Kučera, Liberec

3× Need for Speed: Underground 2

Honza Anděl, Břeclav
Petr Kadlec, Brno
Roman Kudláč, Senica, SR

3× The Sims 2

Eva Dobiášová, Bystřice pod Hostýnem
Kateřina Havlátová, Brno
Lukáš Mikulčík, Písek

Z VAŠICH ODPOVĚDÍ VYBÍRÁME:

⏭CO BYSTE DĚLALI, KDYBYSTE SE OCTILI V KŮŽI GORDONA FREEMANA?

Po pár vteřinách by pod mýma nohama byla tmavě žlutá kaluž.

Pokusil bych se přemluvit Alyx, aby šla se mnou do pokoje, abych ji mohl lépe poznat.

Zahodil bych zbraň, klekl si na kolena a prosil toho, kdo mě v tu chvíli hraje, aby na mě dával pozor, jelikož mám ženu a děti.

WWW.ANNYWAY.CZ

TAPETY

XLOGO 4491276 N 601234567 na 9003030

4491276

4491275

4491257

4491253

4491251

4491241

4491230

4491217

4490449

4490440

4490441

4490442

4490444

4490453

4494063

4494060

4494058

4494057

4494045

4494037

4494042

4494035

4493987

4493988

4491320

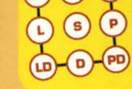
4491321

4490347

4490367

VYTVOŘ SI VLASTNÍ POHLEDNICI!

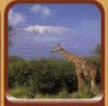
Nehresi ten,
kdo hresi z lasky.



Zvol si libovolnou tapetu (ne animovanou) a pak už záleží jen na Tvé fantazii. Pošli SMS ve tvaru **XmezeraPWmezeraKODTAPETYmezeraCISLOTELEFONUmezeraPOPISmezeraTEXT** na číslo **9003050.** **Např. X PW 4491320 601234567 LD5 Nehresi ten,#kdo hresi z lasky**. Část POPIS Ti umožní zvolit si umístění (viz obr.) a barvu textu (0 = černá,1 = bílá, 2 = červená, 3 = modrá,4 = zelená, 5=žlutá). Pro další řádek vlož #. Text může obsahovat max. 30 znaků. Cena SMS je 50 Kč vč. DPH.

4491305

4491296


4491283

4491281

4491267

4491265

4491263

4491250

4491214

4490340

4491193

4490706

4490700

4490681

4490673

4490671

4490668

4490647

4490601

4490023

4490590

4490513

4490488

4490437

4490429

4490406

4490402

4490368

4490352

4490054

4494012

4494010

4494006

4494002

4493994

4493967

4491278

4493969

4493972

4491213

4491210

4490747

4490744

4490731

4490712

4490365

4491196

JAVA HRY

HRA X 4480015 na 9003050

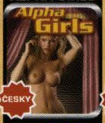
PŘED OBJEDNÁNÍM SI OVĚŘTE DOSTUPNOST NA WAP.ANNYWAY.CZ

MAGIC ELEM.

Magic Elements
ČESKY
4480026

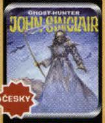
POKER

4480015

ALPHA GIRLS

4480023

BREAST Q.

4480027

J.SINCLAIR

4480047

P.ANDERSON

4480048

XFILES1

4480050

POKER BLOND

4480055

PORT ROYAL 2

4480051

POKER BRUN.

4480056

SACRED

4480052

BLACK HOLE

4480038

AIR ADRENAL.

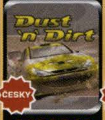
4480013

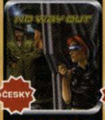
UNDER. BOYS

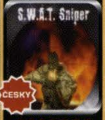
4480020

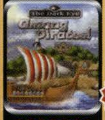
TDE NEDIME

4480057

DUSTN DIRT

4480016

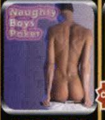
NO WAY OUT

4480005

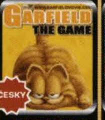
SWAT SNIPER

4480021

PIRATES

4480041

SHIZUKA

4480001

BOYS POKER

4480058

GARFIELD

4480034

BLUE

4480049

MAJA

4480035

COMMANDO

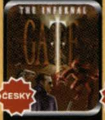
4480008

FORMULA

4480043

KUNG FU

4480004

INFER. GATE

4480002

MOB.TENNIS

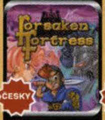
4480007

SPEED CHAS.

4480009

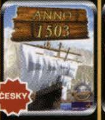
HELICAB

4480010

F.FORTRESS

4480017

KATOO

4480022

ANNO 1503

4480030

OIL WARS

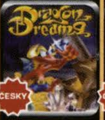
4480032

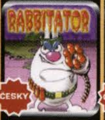
SOCCER

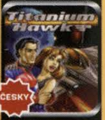
4480033

VOLLEYBALL

4480036

DR.DREAMS

4480037

RABBITATOR

4480028

TITAN.HAWK

4480019

POPIS OBJEDNÁNÍ

Pro zaslání **monofoní** či **polyfonní melodie** nebo **tapety** pošlete SMS na číslo **9003030** ve tvaru: XLOGO**mezera**OBJEDNACÍČÍSLO**mezera**TYPTELEFONU**mezera**ČÍSLOPŘÍJEMCE. **Např.** XLOGO 4430735 N 606682938 **v případě Nokia** (S v případě Siemens). **Cena objednané služby je 30 Kč včetně DPH.** Po objednání polyfonní melodie nebo tapety Vám bude doručena záložka, pomocí které aktivujete stažení melodie či tapety do Vašeho mobil. tel. prostřednictvím služby WAP. Pro úspěšné stažení polyfonního zvonění či tapety musí mít uživatel aktivován službu WAP u svého mobil. operátora a tel. musí podporovat zprávy WAP PUSH. Monofoní či polyfonní melodie objednejte také na tel. čísle **900559904**. Postupujte dle pokynů. Volání v ČR je možné z pevné linky a ze sítě Oskar. **Cena za min. volání je 55 Kč vč. DPH.**

OBJEDNÁNÍ JAVA HER

Před objednáním Java hry si ověřte na wap.annyway.cz, zda je podporována Vaším telefonem. Pokudchcete objednat **JAVA hru**, zašlete SMS na číslo **9003050** ve tvaru: HRA**mezera**X**mezera**OBJEDNACÍČÍSLO. **Např.** HRA X 4480001. Bude Vám doručena SMS s dotazem na typ telefonu, pro který má být hra určena. Typ telefonu odešlete formou SMS opět na číslo 9003050. **Např:** HRA X N 3100. N=Nokia, S=Siemens. Bude Vám doručena záložka, pomocí které aktivujete stažení hry do Vašeho mob. telefonu prostřednictvím služby WAP. Pro úspěšné stažení hry musí mít uživatel aktivován službu WAP u svého mob. operátora a telefon musí podporovat zprávy WAP PUSH. **Cena objednané služby je 100 Kč vč. DPH.**

DOSTUPNOST HER NALEZNETE:
WWW.ANNYWAY.CZ, WAP.ANNYWAY.CZ

MELODIE

XLOGO 4440988 N 601234567 na 9003030

MONO POUZE PRO NOKIA A SIEMENS

	MONO	POLY		MONO	POLY		MONO	POLY
SAMER ISSA: BUSTE HIT	4440988	4470466	**Queen:We are The Ch** HIT	4440944	4470417	B.Spears: My Prerogative	4440877	4470344
Šárka Vanková: Lásku dávej	4440984	4470460	Tatabojs: Virtuální duet	4440841	4470287	P. Kotvald: Mumuland	4440806	4470234
D.BÁRTA: ON MY HE HIT	4440980	4470458	Sanitka	4440847	4470310	Sugababes: Too lost in ..	4440545	4470061
D.LANDA: PROTEST HIT	4440979	4470457	**Létající Čestmír** HIT	4440906	4470373	Kate Ryan: La promesse	4440700	4470160
Afroman: Cos I've got high	4440974	4470452	Skippy	4440905	4470370	Lucie Bílá: Vokurky	4440592	4470095
Keane: Everybody's...	4440936	4470430	V.Jelínek: Vincent van Gogh	4440804	4470275	**R.Williams:Radio** HIT	4440937	4470415
Support Lesbiens: Cliche	4440888	4470354	Aneta Langerová: Delfín	4440842	4470285	**B.Lagoon: Break My** HIT	4440939	4470423
D.LANDA: KOUZELN HIT	4440886	4470352	Karma: Malo pomalu	4440843	4470286	Europe: The final Countdown	4440347	4470009
KABÁT: DIVÁ BÁRA HIT	4440900	4470368	Včelí medvídci	4440849	4470312	Nelly: Dilema	4440522	4470047
Chinaski: Klára	4440903	4470367	Přátelé	4440803	4470228	B. Adams: Open road	4440788	4470261
Simpsonovi HIT	4440901	4470369	**Daniel Landa: Valčík** HIT	4440902	4470372	Dido: Sand in my shoes	4440810	4470279
Kamelot: Země antilop	4440904	4470371	Outlandish: Walou	4440643	4470109	Metallica: Nothing else...	4440805	4470230
Aneta Langerová: 17 HIT	4440885	4470353	Škwor: Svaž nás na kolena	4440808	4470229	**L. Richie: Hello** HIT	4440689	4470150
Anastacia: Sick and tired	4440791	4470269	Eric Clapton: Tears in heaven	4440807	4470232	Buty: Tata	4440713	4470178
Růžový panter HIT	4440907	4470366	Girls Aloud: Jump	4440546	4470062	Usher: Burn	4440736	4470206
Michal David: Nonstop	4440197	4470165	Elán: Láska moja	4440572	4470082	Lucie Bílá: Esemes	4440475	4470080
C. Dion: All by myself	4440845	4470314	**Tři sestry: Mexiko** HIT	4440912	4470375	ATB: Ectasy	4440779	4470247
Kryštof: Srdce	4440817	4470273	Madonna: Love profusion	4440604	4470083	H.Vondráčková: Cizí host	4440623	4470101

Monofónne melódie je možné zaslat na NOKIA 3210,3310,3330,3410,3510,5100,6100,6110,6150,6210,6250,6310,6310i,6510,6610,7110,7250,7650,8210,8310,8850,8890,9110,9110i,9210,9210i, **a na SIEMENS** A50,A55,A60,C45,C55,C60,M50,M55,ME45,MT50,S45i,S55. **Polyfonní melodie je určena pro mob. telefony podporující polyfon. vyzvánění. Tapety jsou určeny pro tel. podporující MMS. Pokud by nebyla Vaše objednávka doručena, napište nám na helpdesk@fincommaterna.com a my chybu napravíme. Pro více zábavy navštívte www.annyway.cz. Službu poskytuje společnost Fincom - Materna Communications s.r.o.**

Tomuto vetřelci neuniknete

počítače
počítače
počítače

SAPPHIRE

GRAPHICS BY ATi

AMD 64 Athlon

SVĚT hardware BEST of TEST

AMD
AMD64 Technologie
Vysoký výkon pro současné i budoucí aplikace

HAL3000 Phantom aAlien

Základní deska MSI K8N Neo 2 Platinum 54g
socket 939, chipset nForce3 Ultra, HT 1000 MHz, G-LAN, Serial ATA
Procesor AMD Athlon 64 3500+
Paměť 2x 512 MB DDR466
Grafická karta Sapphire ATI **Radeon TOXIC**, 256 MB GDDR-3, VIVO, DVI
špičková karta s chlazením Artic Cooling Silencer
při využití veškerého potenciálu této karty,
získáte **nejvýkonnější** grafickou kartu současnosti !!!
16 pixelpipeline, 520MHz čip, 560 MHz paměti (1 120 MHz v DDR)
Pevný disk 2x 200GB Serial ATA, 7.200 otáček, 8MB cache
400 GB v RAID 0 (striping)
Creative Labs SoundBlaster Audigy 2
Integrovaná síťová karta 10 / 100 / 1000 Mbps
Integrovaná síťová karta Wireless 802.11g 54 Mbps
Mechanika DVD+/-R/RW Dual Layer, FDD 3.5"
Provedení MiddleTower HAL3000 Phantom 400W
Multimediální klávesnice a myš
Operační systém Microsoft Windows XP Professional CZ
Antivir AVG 7.0, slovník AN/CZ Lingea Lexicon

HAL3000 Phantom jsou počítače určené především pro hry. Netradiční design, špičkový výkon, dokonalé, tiché chlazení, záruka 3 roky a spousta dalších věcí dělají z Phantoma jedinečný stroj.

HAL3000 Phantom se stal vítězem Megatestu počítačů na www.SVETHARDWARE.cz a zvítězil i ve velkém testu počítačů časopisu Computer 24/04.

Žádejte u svého prodejce. Více informací o autorizovaných prodejcích na :

Phantom HAL3000

HAL3000

www.HALNET.cz